Play manía

HOBBY PRESS

ESPECIAL JUEGOS DE ESTRATEGIA

SOLUCIONES COMPLETAS

- Theme Park World
- Theme Hospital
- Civilization II
- C&C: Red Alert
- Worms Armageddon
- Manager de Liga



Sumario

- ✓ C&C: Red Alert 4
- ✓ Manager de Liga 8
- ✓ Theme Hospital 12
- ✓ Worms Armageddon 16
- ✓ Civilization II 22
- ✓ Theme Park World 30

C&C: Red Alert

La conquista es tu lema

Sin duda, *Command & Conquer* es la mejor y más absorbente saga de estrategia en tiempo real que se puede disfrutar en PlayStation, y *Red Alert* es el mejor de la serie, teniendo en cuenta además que es Platinum. Es un juego de guerra que pone a prueba nuestra astucia a la hora de trazar tácticas de ataque al tiempo que controlamos nuestros recursos y fabricamos el armamento más adecuado. Obviamente, manejar todas sus variables puede resultar costoso en un principio, pero con un poco de paciencia y esta guía de consejos, no tendrás problemas.

APROVISIONAMIENTO Y BÚSQUEDA













- La **Ore Refinery** es la edificación más importante del juego, por lo que debe ser de las primeras que construyas. Además procura que no tenga obstáculos alrededor y que esté cerca de un yacimiento de metales. (1)
- Excepto en las primeras misiones, necesitarás tener un **flujo de metales** continuo, por lo que debes tener, al menos, dos o tres Ore Truck. (2)
- Cuando se agote un yacimiento tendrás que dirigirte a otro. Pero si éste queda demasiado lejos de la Ore Refinery, no dudes en **fabricar otra**, acabará siendo bastante más rentable. (3)
- En algunas misiones dispones de algo de dinero desde el principio. Ten cuidado y **calcula lo que gastas** antes de tener construida la Ore Refinery, o te verás en serios apuros. (4)
- Tanto para soviéticos como para aliados, construye más de un **Helipad o Airfield** para que tus fuerzas aéreas reposten con mayor rapidez. (5)
- Busca y explota primero los **campos de gemas**. Te darán dinero de forma mucho más rápida y abundante. (6)
- Construye algunos **Ore Silos** para seguir almacenando metales preciosos cuando la capacidad de la Ore Refinery llegue al límite. (7)
- Edifica algún **Service Depot** para reparar tus vehículos. Sale más rentable que comprarlos nuevos. (8)
- En épocas de relativa tranquilidad, **aumenta la velocidad** del juego para que la construcción y aprovisionamiento no sea tan tediosos. (9)
- No subestimes la utilidad de los **ingenieros**. Pueden poner a tu disposición edificaciones enemigas, con sus correspondientes máquinas de batalla.







TÁCTICAS DEFENSIVAS


1


2


3


4


5


6


7

• Lo primero en lo que debes pensar es en la **situación de tu base**. Si tienes oportunidad de elegir, no tiene mucho sentido colocarla en mitad de un espacio abierto donde puedan atacarte desde todos los frentes. **Busca una esquina** del mapa para cubrirte las espaldas o, en su defecto, rodeada por algún accidente geográfico. Procura que no esté demasiado lejos de un campo de metales.**(1)**

• El uso de **muros** es muy recomendable, ya que frenará el avance de las tropas enemigas en caso de invasión, dándote tiempo a reorganizar tu ejército y adoptar las medidas necesarias. **(2)**

• Ya sabrás que las **lanzaderas de misiles y las baterías AA** son un medio magnífico para mantener a raya a las fuerzas aéreas enemigas. Pero no tiene sentido que las coloques en la zona interior de la base, ya que, aunque destruirán a los aviones y helicópteros, lo harán cuando éstos ya hayan soltado su carga letal sobre tu cabeza. **Debes colocarlas en el perímetro** de la base, y en parejas a ser posible. La **infantería** con lanzamisiles también puede servir. **(3)**

• **Antes de coger todas las unidades** disponibles para lanzar ese ataque devastador que tienes planeado, **reserva** unas pocas y colócalas en los **flancos más vulnerables** de la base, por si hay alguna patrulla enemiga aislada dispuesta a atacarte mientras "estás fuera". **(4)**

• A la hora de colocar las **plantas de energía**, hazlo en lo que luego será la zona central de la base, de forma que si atacan, sea de lo **último que destruyan**. Si son alcanzadas te quedarás sin energía con la que producir, suministrar al radar, etc. Además, **colócalas un poco separadas** unas de otras. **(5)**

• Algo imprescindible es un buen **sistema de vigilancia**. Para ello es necesario un **radar** con el que puedas detectar si algún enemigo se acerca a ti y te dé tiempo a prepararte. Para que sea más efectivo, explora las inmediaciones de tu base para ampliar el espacio de vigilado o usa el satélite (aliados) o el avión espía (soviéticos). **(6)**

• En las misiones en las que empiezas con una pequeña base a tu disposición, una de las primeras cosas que debes producir es un **escuadrón de infantería ligera** y algún **jeep**. Esto bastará casi siempre para repeler los primeros ataques de los enemigos hasta que seas capaz de producir unidades mejor armadas.**(7)**

• Los **Mine Layer** son unos vehículos estupendos para complicarles la vida a los enemigos cuando se deciden a atacarte. Las **minas situadas** en sitios estratégicos, como el paso de un río o pasajes estrechos, son muy efectivas y rentables para repeler ataques. También puedes colocarlas en los **campos de minerales** que esté usando el enemigo para que los Ore Truck del contrario tropiece con ellas. **(8)**

• Ten siempre disponibles algunos grupitos de **infantería con ametralladoras**. Si aparecen soldados enemigos, tus tanque y demás artillería pesada terrestre tardará demasiado en eliminarlos y mientras te freirán a tiros. **(9)**

• La **pérdida de un Ore Truck** puede ser traumática, sobre todo si sólo dispones de ése. Para poder asegurar su trabajo, distribuye algunas unidades por las zonas que visita o ten disponible un grupo de acción rápida. **(10)**

• **Vigila las playas**. Son zonas por donde puede llegar un goteo constante de hordas enemigas que te pueden hacer mucho daño si estás desprevenido. **(11)**

• **Escolta a tus barcos** de transporte con algunas embarcaciones de ataque para proteger su carga. **(12)**


8


9

10


11


12

TÁCTICAS DEFENSIVAS: ESPECIAL ALIADOS






• Las **pillbox** están especialmente diseñadas para masacrar a toda la infantería que se acerque en un periquete. Reparte **algunas por el perímetro** de tu base. **(1)**

• Cuando sean tiempos de vacas flacas, quizás prefieras producir **infantería con lanzamisiles** que baterías AA o tanques. Son muy efectivos, siempre y cuando estén lejos de las cadenas y ruedas de los vehículos enemigos. **(2)**

• Tener algunos **médicos** puede ayudarte a ahorrar en infantería y hacer que tus soldados duren bastante más. **(3)**

• Si siempre es necesario **cubrirte de la fuerza aérea** enemiga, en el caso de los Aliados es más importante todavía, teniendo en cuenta el potencial del enemigo. **(4)**

• Si has construido un **Naval Yard**, rodéalo con algunos **Gun Boat**, como protección.

• **Los jeep** son excelentes para **eliminar la abundante infantería** enemiga, por lo que siempre deberías tener dos o tres preparados.

TÁCTICAS DEFENSIVAS: ESPECIAL SOVIÉTICOS






• Tienes la suerte de poseer las **Tesla Coil**, el mejor arma defensiva del juego. Sitúa alguna detrás de un muro y espera a ver como fríe enemigos sin parar. **(1)**

• Otra edificación defensiva muy eficaz son las **Flame Tower**, sobre todo contra infantería, aunque su alcance es un poco limitado. **(2)**

• Mantén tus **Sub Pen** cerca de la costa y con algunos **Tesla Coil** o **V2 Rocket Launcher** en las cercanías para protegerlos de la temible flota aliada. **(3)**

• Usa los **perros** para mantener tu base limpia de **espías** y de pequeñas avanzadillas de infantería enemiga. **(4)**

• Los **V2 Rocket Launcher** poseen un alcance sorprendente, lo que los hace idóneos **para castigar** a las tropas aliadas desde la entrada de tu base antes de que estén demasiado cerca.

TÁCTICAS OFENSIVAS





• Antes de lanzarte a un ataque suicida, **explora** los alrededores de la base enemiga y enviando algún **soldado o jeep**, unidades ambas prescindibles y baratas. Una vez que sepas a lo que te enfrentas, produce las unidades apropiadas para **neutralizar sus defensas** y ganar algo de ventaja. **(1)**

• Si el **camino hacia el objetivo es estrecho**, manda a las unidades **más rápidas por delante** para que no se produzcan los típicos cuellos de botella. Además los grandes tanques son los que suelen tener un alcance mayor y podrás dar **cobertura** a los primeros **desde lejos** en caso de necesitarlo. **(2)**

• Mandar una **flotilla de helicópteros** o aviones antes del ataque terrestre está muy bien para ablandar las defensas enemigas. Pero no te servirá de nada si la base dispone de **defensas antiaéreas**. Ésas serán las que tendrás que destruir en primer lugar con alguna avanzadilla terrestre. **(3)**

• El talón de Aquiles de ambos bandos son los **Ore Trucks**. Intenta descubrir por donde andan y **destrúyelos** en primer lugar si es posible. **(4)**

• **Concentra tu fuego** sobre unas pocas unidades, no disperses tus fuerzas sobre demasiados objetivos. Ya sé sabe "quién mucho abarca...". **(5)**

• **No olvides** en el fragor de la batalla, **seguir mandando construir** unidades que luego te pueden servir de **refuerzos** para apoyar a tus tropas de ataque. **(7)**










• Es preferible que **primero destruyas** los vehículos que tengan una armadura no demasiado resistente y una potencia de fuego media, que los que están muy blindados y poseen una gran capacidad de infringir daño. **(6)**

• Cuando estés en el **interior de la base enemiga**, céntrate primero en las Power Plants. Sin energía, dejarás inoperativas sus defensas y no podrán producir más armas ni unidades. **(8)**

• Nada más ver a tropas enemigas cerca de **barriles de combustible**, dispara y verás que bonitos fuegos artificiales. Acabarás con ello de la manera más rápida y expeditiva. **(9)**

• Usa continuamente las **armas especiales** que se te proporcionarán periódicamente. Son una pasada. **(10)**

TÁCTICAS OFENSIVAS: ESPECIAL ALIADOS






• Tu **ventaja por mar** es abrumadora frente a los soviéticos. No dudes en producir **Destroyers** y **Cruisers** ya que no sólo mandarán a pique a los submarinos, si no que pueden atacar a unidades de tierra cerca de la costa. En el caso de los Destroyers, ten en cuenta que son especialmente útiles contra las Tesla Coil, ya que son capaces de atacarlas y mantenerse lejos del radio de acción de éstas. **(1)**

• A pesar de que dispones de menos variedad en lo que se refiere a "pájaros", tienes disponibles los **Longbow**. Son helicópteros con una letal carga de misiles, aunque para que sean realmente efectivos, deberás **formar escuadrones** de cinco o más. **(2)**

• La **Chronosphere** es muy útil para atacar a edificaciones o unidades aisladas y con poca protección, pero de difícil alcance. **(3)**

• ¿Has probado la puntería y eficacia de **Tanya**? Aprovecha su presencia al máximo y verás que puede ser más rentable que el mismísimo Rambo. **(4)**

• Usa la **artillería** desde la **retaguardia** de tu batallón. Su blindaje es muy débil y es muy




fácil de destruir, además su larguísimo alcance hace muy recomendable la maniobra. **(5)**

• Para **enfrentarte a las Tesla Coil** usa los Longbow, ni se te ocurra atacarlas con unidades de tierra.

• Tu única oportunidad de victoria frente a los tanques soviéticos es llegar a la batalla en superioridad numérica. **(6)**

• En tus incursiones hacia territorio enemigo con infantería debes llevar, al menos, **dos médicos por cada 10 soldados** aproximadamente. Se encargarán de alargar la vida de tus soldados "gratis" , aunque claro, no sirven de mucho si el soldado ha sido alcanzado por un bombazo o una llamarada potente.

TÁCTICAS OFENSIVAS: ESPECIAL SOVIÉTICOS






• Tu tanque **Mammoth** es el más devastador. Aprovecha su potencia de fuego contra enemigos terrestres y aéreos. **(1)**

• Cuando dispongas del **Iron Curtain**, úsalo: hará que tus unidades sean **invulnerables** durante alguno instantes. **(2)**

• Puedes usar tus **fuerzas aéreas** contra infantería o vehículos de blindaje ligero. También contra las Power Plant son mu útiles. **(3)**

• Los **granaderos** son especialmente efectivos contra soldados y vehículos ligeros, por lo que no debes subestimarlos.

• Usa tus **paracaidistas** para reforzar líneas rápidamente. **(4)**

• Los soldados con **lanzallamas** pueden ser valiosos para deshacerte de la infantería enemiga y poder centrarte en objetivos de mayor peso. **(5)**



Manager de Liga

El mejor presidente de la historia

Como sabrás, *Manager de Liga* te permite dirigir uno de los clubes de la Liga Española. Claro que gestionar el equipo no es una tarea sencilla y te obligará a estar pendiente de numerosas variantes: desde seleccionar al 11 inicial a buscar patrocinador, fichar masajista o fijar el precio de las entradas. Todo este trabajo se desarrolla mediante menús y puede convertirse en una auténtica locura. Para facilitarte un poco las cosas hemos preparado esta guía rápida donde explicamos paso a paso la utilidad de los menús y su mejor configuración posible.

LOS RETOS

GOLES A TOPE: Durante una temporada tendrás que ser el equipo que más goles marque. Compra los mejores delanteros y utiliza una táctica ofensiva llena de delanteros y centrocampistas.



DERROCHE TOTAL: Con un presupuesto de 10.000 millones intenta ganar el mayor número de trofeos durante una temporada. Usa a los ojeadores para fichar a los mejores jugadores. No olvides gastar todo el dinero antes de que se acabe el plazo de traspasos.



RESISTE EL ASEDIO: Durante un temporada no deberás perder ningún partido en tu campo. Juega los partidos en casa con una formación plagada de defensas y centrocampistas. Invierte el presupuesto en fichar los mejores defensas y porteros.



CAMPEÓN DE COPA: Como tu único objetivo es ganar la Copa del Rey, reserva a tus mejores jugadores para esta competición. Para tener mas posibilidades, usa el juego especulativo. Recuerda que en la Copa, los goles fuera de casa valen doble en caso de empate.



DOBLETE: Gana Liga y Copa del Rey en la misma temporada. Si estás en una competición europea, utiliza a los suplentes en estos partidos continentales.

EVITA EL DESCENSO: Tienes 8 jornadas para librarte del descenso. Intenta ganar esos 8 partidos como sea. Juega a la ofensiva: necesitas puntos.



CARRERA POR EL TÍTULO: en 8 jornadas gana la liga. Estarás situado entre los 4 primeros. Escoge un equipo con ciertas posibilidades.



EL FINAL DE LA CUENTA ATRÁS: En tres semanas tendrás que jugar la final de la Copa del Rey, la final de la Copa del Europa y la Liga (estarás el primero, empatado con el segundo). Aquí no podrán descansar tus mejores jugadores.



HASTA LO MÁS ALTO: En dos temporadas, haz que un equipo de segunda gane la Liga de primera división. Una buena política de fichajes te facilitará la vida.



A POR TODAS: Gana la Liga, Copa del Rey y la Copa de Europa en una temporada. Escoge un buen equipo para que sea lo más fácil posible.



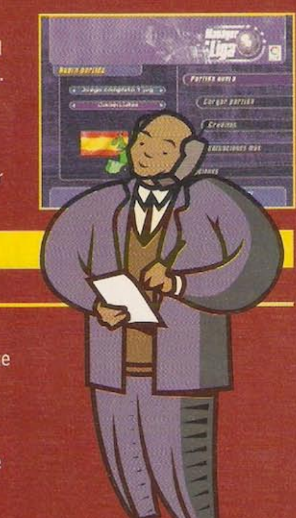
LOS EMPLEADOS

• Al comenzar el juego, podrás optar entre elegir tú mismo a los empleados, que te escojan a los fundamentales, o a todos.

• A la hora de contratarlos ten en cuenta el presupuesto del equipo, pero procura tener un cuerpo técnico completo y del mayor nivel posible. Según sea el nivel de tus empleados, así será su efectividad. Si contratas a entrenadores de élite tus jugadores mejorarán sus características más rápidamente.

• Ten cuidado: hay empleados que, aunque tienen las mismas estrellas, cuestan más caros.

• Asigna a tus empleados las funciones dependiendo del control que quieras tener sobre el equipo. Te aconsejamos que contrates a dos ojeadores: uno para que te informe del próximo rival y otro para que te informe de un jugador al que quieras fichar.



PLANTILLA

SELECCIONAR PLANTILLA



Tendrás que elegir con cuidado quienes van a ser los titulares, los cinco suplentes y los no convocados.
Para elegir los jugadores adecuados para cada grupo, ten en cuenta lo siguiente: el nivel general, su situación en el campo, las tarjetas amarillas que tiene, su moral y si es jugador estrella. Obviamente, procura tener en el campo a los jugadores en mejor forma y que tengan más moral.

TÁCTICA

• **FORMACIÓN:** Asegúrate de que el jugador que colocas en cada posición, es un habitual en dicha demarcación.

• **4-3-3:** Defensa abundante para que no te metan muchos goles y 3 delanteros que serán suficientes para que puedas marcar. Por el contrario, un centro de campo pobre con lo que el control del partido será difícil.



• **4-2-4:** Mucha defensa y mucha delantera pero regalarás el centro del campo. Para que los balones lleguen a tus delanteros deberás realizar pases largos desde tu defensa. Esta táctica es ideal para remontar un marcador adverso.

• **3-4-3:** Control del partido por tu parte, con alta probabilidad de que haya goles en ambas puertas.

• **5-4-1:** No te meterán goles pero tú tampoco conseguirás muchos. Ideal para aguantar un marcador a tu favor.

• **5-3-2 y 5-2-3:** Aguantarás bien a la delantera rival y tendrás opción de meter gol.

• **3-5-2:** Dominio en el centro del campo que propiciará pases a tus delanteros. Ten cuidado porque la defensa es escasa.



• **4-4-2:** La más equilibrada, para controlar partidos. Tendrás una buena defensa y tendrás posibilidades gol.

Un consejo: Utiliza el juego especulativo. Éste consiste en variar la formación de tu equipo a lo largo del partido. Cuando el resultado esté a tu favor escoge una formación defensiva y con muchos defensas y centrocampistas, cuando tengas que meter goles utiliza una formación ofensiva con muchos delanteros y centrocampistas.



• **TÁCTICA DEFENSIVA:** Coloca a tu mejor defensa para que marque al jugador estrella. Te aconsejamos que su estado sea agresivo porque, aunque te saquen más tarjetas, evitarás muchos goles.



• **TÁCTICA OFENSIVA:**

•**Posesión del balón:** Tus jugadores harán jugadas largas tocando mucho el balón. Buena para controlar el partido pero si el nivel de pase de tus jugadores no es bueno perderás muchos balones.



•**Usar extremos:** Ideal para cuando tienes muchos delanteros y pocos centrocampistas.

•**Balones largos:** Juego directo que te hará llegar rápidamente a la portería contraria. Ideal cuando tienes pocos centrocampistas o tu rival juega con la defensa muy adelantada.

•**Contraataques:** Cuando tu rival esté dominando el partido, utiliza esta táctica para sorprenderle. Si tus delanteros son rápidos, será más efectiva.



• **DISTANCIA DE TIRO:** Podrás elegir la distancia de tiro de tus jugadores. Te aconsejamos que la ajustes para que puedan chutar desde lejos y tendrás más posibilidad de meter gol.



• **LANZADORES:** Elige a tus lanzadores a balón parado entre los que tengan mejor disparo.

ENTRENAMIENTO

A la hora de asignar la característica a entrenar por tus jugadores, ten en cuenta los siguientes consejos:

- Entrena aquella cualidad de la que "cojee" el jugador.
- Entrena aquello que sea útil. Por ejemplo, los defensas suelen tener un dispara flojo pero no es importante porque los defensas no suelen tirar a puerta.
- Cuando pasen alrededor de tres semanas, revisa los entrenamientos para comprobar que están siendo efectivos. Si ves que la barra de nivel deja de subir, trabaja otra cualidad.
- Después de una lesión larga, la forma física baja mucho. Haz que se entregue a fondo aquel que haya salido de una lesión importante.
- Para los porteros, lo más importante son las estiradas y la distribución.
- Haz que los defensas entrenen los marcajes y las entradas.
- Para los centrocampistas lo fundamental son los pases y el control.
- A los delanteros, el disparo y la cabeza, ya que estas cualidades serán fundamental para intentar ser el pichichi.



LESIONADOS Y SANCIONADOS: Podrás ver si tienes jugadores lesionados o sancionado. Será importante el nivel del fisioterapeuta para la recuperación del lesionado.



INFORMACIÓN

CLASIFICACIÓN: Verás tu situación en la Liga. Si estás en la zona baja modifica tu estrategia y formación, e intenta fichar algún buen jugador para intentar ascender en la clasificación.



DETALLES DEL CLUB: Con esta opción podrás ver qué jugador rival puedes fichar.

RENDIMIENTO Y GRÁFICA DE POSICIÓN EN LA LIGA: Con estas opciones deberás analizar cómo va transcurriendo la temporada. Si te decides a cambiar de estrategia, aquí podrás ver si si vas mejorando.

MÁXIMOS GOLEADORES: ¿Qué mejor lista para ver unos buenos delanteros para fichar? Ten en cuenta la proporción entre goles marcados y partidos jugados: cuantos más goles en menos partidos, mejor.

EQUIPO ESTRELLA: Es el mejor equipo de la temporada. Mira a ver si hay algún jugador que te pueda interesar.

PARTIDOS ANTERIORES: Observa las estadísticas de los encuentros ya disputados. Según las estadísticas deberás modificar diferentes aspectos en tu formación:

- Si los intentos de disparo y los tiros a puerta son pocos, tendrás que poner más delanteros o adelantar tus líneas.
- si robas pocos balones, entrena más el marcaje y las entradas de tus jugadores.



PRÓXIMOS PARTIDOS: Podrás ver el nivel de tu futuro rival, el clima que se espera, la calidad del árbitro que dirigirá el partido y la competición. Es importante que analices estos datos para preparar el mejor 11.



MERCADO DE TRASPASOS

COMPRAR JUGADOR: Podrás escoger entre los jugadores expuestos en las listas y hacer luego la oferta de fichaje.

BUSCAR JUGADOR: Podrás fichar a los jugadores que más te convengan. Elige la posición, la división y la edad para definir el jugador que quieres. Si limitas mucho las características habrá menos para elegir. Cuando hagas la oferta, ten siempre presente el saldo de tu club.



CESIÓN DE JUGADORES: Te será muy útil cuando tengas a muchos jugadores lesionados. Contrátalos teniendo en cuenta el tiempo que queda para que tus jugadores se recuperen.

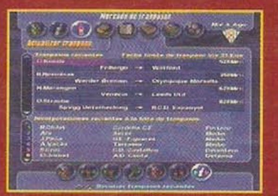


INFORMES DE OJEADOR: tu ojeador te expondrá el sueldo, la valoración y su opinión sobre el jugador del que días antes le pediste información. Ésta es la forma más recomendable para fichar porque sabrás todo acerca del jugador. El ojeador te dará una valoración económica que casi siempre se quedará corta: tendrás que desembolsar más dinero.

VENDER O CEDER JUGADORES: Vende aquellos jugadores que no quieres antes de que venza su contrato. Si el contrato acaba antes de que los vendas, no sacarás dinero por ellos. Ten cuidado a la hora de vender porque a lo largo de la temporada se lesionarán varios jugadores. Cuando pongas jugadores en venta no lo vendas a la primera oferta y espera a que te llegue alguna más para escoger la mejor. Los jugadores que no estén rindiendo pero que tienen futuro y una corta edad, cédelos.

CANTERA: cuando tu economía no vaya bien y por culpa de las lesiones tu equipo tenga pocos jugadores, podrás coger gente de la cantera. Éstos son muy jóvenes y con mucho futuro, por lo que no viene nada mal que la revises de vez en cuando para subir al primer equipo aquellos que mayor nivel tengan.

ACTUALIZAR TRASPASOS: Podrás controlar todos los traspasos realizados.



ECONOMÍA DEL CLUB

ESTADO DE CUENTAS: Para no llevar al equipo a la ruina ten las controladas las cuentas. Te aconsejamos que todo lo referente a la economía, excepto los fichajes, estén bajo el control por un buen director comercial.



PRÉSTAMOS BANCARIOS: Cuantos menos préstamos tengas, más sana será tu economía.

TAREAS DE LOS EMPLEADOS:

- **Manager adjunto:** Podrá llevar todo lo referente a los movimientos de jugadores: ventas, revisión de contratos, cesiones...
- **Entrenadores:** Cada uno se encargará de una parte del entrenamiento. Te aconsejamos que el técnico principal lleve el programa del entrenamiento aunque podrás cambiarlo.
- **Ojeadores:** Contrata a dos ojeadores. Haz que uno te busque la información del jugador que quieras fichar y el otro que se encargue de proporcionarte información sobre tu futuro rival.



- **Fisioterapeuta:** Se encarga de los tratamientos médicos. Él solo decidirá el tratamiento que corresponde a cada lesión.
- **Director comercial:** Si lo deseas, te ayudará con todo lo referente al comercio: patrocinio, obras del estadio, precio de las entradas y gestión de los contratos. Lo mejor que puedes hacer es dejar que se encargue de todo y modificarlo sólo cuando no estés de acuerdo con él.



CONTRATOS DE LOS JUGADORES: Nadie mejor que tú para saber qué jugadores son los que más rinden. Renueva el contrato a los mejores y baja la ficha a los peores o véndelos antes que les venza el contrato.



PATROCINADORES Y VENTAS DE ENTRADAS: La venta de entradas y las ofertas de los patrocinadores mejorarán en la medida en que mejore el equipo. Lo mejor es que lo dejes en manos del director comercial, aunque siempre puede aumentar el precio si lo crees necesario.



AGENDA ELECTRÓNICA

Todo lo referente a contratos con jugadores, informaciones de los ojeadores, mensajes de lesiones o de advertencia de cierre del plazo para negociar, podrás manejarlos desde aquí.

Las decisiones que tomes con el ordenador serán decisivas para el buen funcionamiento de tu club, así que es recomendable que hagas caso a todos los mensajes que te aparezcan.

También podrás ver las tres competiciones europeas, las ligas de primera y segunda división y tus próximos compromisos.





ESTADIO

Podrás ver las características de tu estadio y modificarlo a tu gusto. A la hora de modificarlo piensa en las localidades que quedarán y en el precio que supondrá la obra. Asegúrate de que no exceda el presupuesto indicado para no tener los temidos números rojos.



ARCHIVO

Lo más importante será vigilar tu rendimiento actual. Si los números no están a tu favor será necesario hacer reformas tanto en el equipo como en los directivos.

Podrás ver, como curiosidad extra, el historial del club y los distintos campeones de liga y copa.



PARTIDOS





Te mostrará el partido que vas a jugar. Es recomendable que lo veas para modificar la estrategia dependiendo de la situación. Recuerda que en los partidos de copa, muchas veces tendrás que proteger un resultado favorable del partido de ida y otras veces deberás remontar un marcador adverso. Haz lo más conveniente en cada caso modificando las formaciones y haciendo cambios. Después del partido observa el resumen para ver los fallos y los aciertos de tus jugadores y actuar en consecuencia.

Theme Hospital

O los nervios a flor de piel

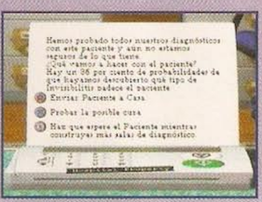
Una plaga de extrañas enfermedades se ha apoderado de la ciudad, los pacientes no pueden soportar sus dolencias y necesitan ayuda urgente. Prepara un super hospital y además de ayudar al bien de la comunidad, lo mismo consigues retirarte a Las Bahamas antes de cumplir los cincuenta años. Pero primero debes controlar tus nervios y evitar que tanto los pacientes como tus propios empleados acaben con tus energías. Tómate una tila, enciende tu Play y disponte a disfrutar de un alocado y caótico, aunque divertidísimo juego de estrategia.

OBJETIVOS









Si no estamos seguros de qué tratamiento seguir, mejor enviar a nuestros pacientes a casa.



• Lo primero que se debe decir es que estamos ante un divertido y adictivo juego de estrategia, o mejor dicho de planificación y gestión. Y es que entre nuestras tareas principales estará tanto el **diseño** de nuestro propio hospital, la planificación de sus salas, consultas y pasillos, como la **gestión** de los recursos económicos de los cuales disponemos, siempre pensando en no arruinarnos y en optimizar sus posibilidades.

• El objetivo principal de *Theme Hospital* es tomar las decisiones apropiadas en cada momento, lo que provocará que **aumente nuestra reputación** y nuestro salario.

• Esto se consigue diseñando un hospital eficaz, donde la población pueda acudir en caso de sufrir alguna rara patología, sabiendo **escoger** debidamente al **personal sanitario** y, sobre todo y por encima de todas las cosas, con mucha paciencia.

• A lo largo de los doce niveles que presenta este divertidísimo juego, debemos ser capaces de **curar** al mayor número posible de pacientes, controlar las demandas de nuestros empleados, **ampliar y mejorar** las condiciones de nuestro centro para ofrecer el mejor servicio posible y de paso aumentar nuestros **ingresos**.

• Todas estas funciones las debemos realizar a un **ritmo vertiginoso**, que es el que impone el propio juego y que se termina convirtiendo,además, es una de sus principales dificultades, ya que nos veremos sorprendidos en todo momento por un número, a veces incontrolado, de incidencias a las que deberemos hacer frente lo más rápido posible.

• **No pierdas los nervios** y céntrate siempre en lo prioritario: curar a tus pacientes. Cuando la emergencia haya pasado ya tendrás ocasión de vigilar aspectos secundarios, como el riego de las plantas o la limpieza de algún pasillo. Prepárate para sufrir...



Nuestra reputación depende de nuestra capacidad para hacer frente a las emergencias, aprovecha estas oportunidades.



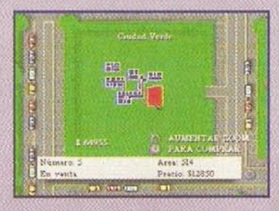
Diseña un hospital lo más cómodo y competitivo posible para captar el mayor número de pacientes.

PRIMEROS PASOS

Una vez que comenzamos a jugar, lo primero que debemos hacer es **consultar el mapa** de la ciudad y el dinero con el que contamos para elaborar nuestro proyecto. Consultar el mapa es importante ya que nos permitirá conocer cuál es el número de edificios que podremos adquirir a medida que vayamos necesitando nuevas ampliaciones de nuestro centro.



• Es importante tener en cuenta que existen **edificios** que están directamente comunicados a través de **pasillos** y si no tenemos conocimiento de la existencia de esos pasillos podríamos bloquearlos, con lo que la movilidad de nuestros empleados quedaría mermada considerablemente. Esta es la razón primordial por la que debemos tener un conocimiento



exacto del mapa. También en necesario consultarlo para saber el **precio** de cada uno de los diferentes **módulos** que posteriormente podremos añadir.

• No menos importante, es el tema del **dinero**. En un principio no tendremos que preocuparnos ya que siempre podemos pedir un **préstamos al banco** para hacer frente a los gastos de apertura, y que luego iremos devolviendo en módicos plazos. Hay que tener en cuenta que cuanto mayor sea el número de habitaciones con las que contamos en un primer momento, mayor será nuestra competitividad frente a los demás hospitales de la ciudad.



Si no tenemos los suficientes fondos, es posible solicitar un préstamo al banco. No te preocupes, lo podrás devolver.



Consulta el mapa para saber qué zonas del hospital hay que dejar libres para hacer nuevas ampliaciones.

COMIENZA LA CONSTRUCCIÓN







A partir de este momento tenemos que comenzar la construcción de nuestro Hospital.

• Es importante contar desde el principio con **dos consultas**, una **recepcionista**, una **sala de diagnóstico** y una **farmacia**. Nada más abrir nuestro centro, puede parecer que contar con dos consultas es exagerado, pero es aconsejable debido a la velocidad con la que aumenta el número de pacientes.

• Estos son los elemento básicos con los que se puede comenzar, aunque **es preferible esperar** un poco para disponer de más departamentos desde el primer momento.

• Es conveniente tener una **consulta de psiquiatría** y también una **enfermería**. Al ir superando los diferentes niveles, habrá que incorporar nuevas salas a nuestro centro.

• Un **quirófano** y una sala de **investigación** serán esenciales para hacer de nuestro hospital un centro más competitivo.

• No se nos puede olvidar unos **aseos** y una **sala de personal**, con todo lujo de detalles, para que los empleados puedan descansar, jugando al billar, viendo la televisión.

• Cuando vayamos a hacer **ampliaciones**, comprando nuevos edificios, sería oportuno ir añadiendo alguna consulta y farmacia para favorecer el tráfico de pacientes ya que éstas, son de las salas más visitadas por nuestros enfermos.

• Es aconsejable a la hora de edificar las diferentes salas, hacerlas bastante **espaciosas**, que incorporen **calefacción** y alguna **ventana**, para que los doctores y enfermeras trabajen en las mejores condiciones, lo que provocará un aumento en su rendimiento. Esto también se ve favorecido con un aumento de sueldo de vez en cuando.

• Hemos dicho que hay algunos departamentos que son importantes, y en este grupo no se nos puede olvidar mencionar la **sala de investigación**. Sin ella sería imposible desarrollar **nuevas técnicas** y aparatos, que nos servirán para descubrir nuevas enfermedades y aplicar nuevos tratamientos. Para que dé buenos resultados es conveniente hacerla grande, para que puedan trabajar **dos investigadores** al mismo tiempo, dotándola de todos los elementos posibles por duplicado y así el ritmo de nuevos descubrimientos será mayor.

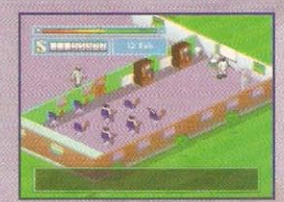
• Hay un departamento que irá cobrando una importancia mayor a medida que vamos superando los diferentes niveles. Se trata de la **sala de formación** en la cual nuestros médicos podrán adquirir nuevas habilidades. Para ello es conveniente crear pequeños grupos dirigidos por el doctor con más alta cualificación. Para favorecer el proceso de aprendizaje es oportuno contar con varias estanterías y varios esqueletos, así como con un **proyector de diapositivas**.



Es muy importante comenzar nuestra andadura contando, desde el principio, con dos consultas y una recepcionista.



La sala de investigación es necesaria para poder investigar nuevas enfermedades y tratamientos.



A medida que vamos superando niveles, la sala de formación, otorgará una eficaz preparación para nuestros médicos.

CONTRATACIÓN DE PERSONAL

Cuando consideremos que tenemos las suficientes salas, llega la hora de contratar al personal. Tenemos cuatro tipo de ocupaciones: doctores, bedeles, enfermeras, y recepcionistas.

• Es importante que antes de contratar a alguien tengamos en cuenta su **carácter** y busquemos el más adecuado para atender al público. También hay que controlar los sueldos y buscar el mejor equilibrio entre estos dos factores y su aptitud profesional.

• Cuanto más **cómodas** sean las diferentes salas, mayor rendimiento obtendremos de nuestros empleados, para ello utiliza habitaciones grandes con todo tipo de accesorios.

• Las **recepcionistas** son las que menos trabajo nos van dar, ya que se quedan siempre quietas en su recepción.

• Del grupo de empleados que más hay que hablar es del de los **doctores**, porque hay diferentes **especialidades**.

• Los **médicos generales** están, encargados sobre todo de las consultas.

•Los **especialistas** están cómodos en salas de diagnóstico y de tratamiento. Éstos son los empleados más móviles.

• Una especialidad importante es la de **psiquiatría**. Debemos contar con un psiquiatra desde el comienzo y debemos incluir **uno más por cada consulta** de psiquiatría que pongamos.



Del mantenimiento de nuestras máquinas depende su correcto funcionamiento.



Cada personaje, en su currículum, tiene unos rasgos característicos. A algunos es mejor ni verlos.





• De los **investigadores** ya hemos contado algo. Son necesarios desde el momento en el que contemos con una sala apropiada. Son el elemento clave del desarrollo de nuestro hospital, puesto que cuanto mayor sea nuestra capacidad de hacer frente a todas las enfermedades posibles, mayor será nuestro poder de ingresos.

• En último lugar tenemos a los **cirujanos**, que hay que instalar, **de dos en dos** en los diferentes quirófanos que queramos poner, aunque en ocasiones es conveniente contar con alguno más, ya que en caso de emergencia puede haber alguno ocupado en otras tareas.

• La forma de **reconocer** cada una de las especialidades será a través de los **iconos** que acompañan a su currículum, donde viene recogido el salario que recibe, así como una descripción de su carácter.

• El tercer grupo de ocupaciones son las **enfermeras**, ellas se ocupan principalmente de la **farmacia** y de la **enfermería**. También se ocupan de algunas salas de tratamiento, como **Traumatología**.

• Por último nos queda hablar de los **bedeles**. Éstos se ocupan de la **limpieza** de los pasillos de nuestro centro y además del **mantenimiento** de las máquinas y aparatos y así como de regar las plantas. Son, quizás, demasiadas tareas para una sola persona, así que tenemos la opción de **configurar** sus ocupaciones según lo requiera la situación. En este punto es necesario tener en cuenta que una especialización excesiva de nuestros bedeles pude producir malestar en estos empleados.



¡Vigila lo que contratas! Hay personas que no presentan un perfil conveniente para las necesidades de nuestro centro.



En la pantalla superior e inferior, tenemos investigadores y cirujanos. Atento al símbolo que los caracteriza.



LOS PACIENTES TAMBIÉN EXISTEN

Hemos comentado lo importante que es disponer de confortables instalaciones, pero no nos debemos olvidar de que nuestro principal interés se centra en los pacientes. La comodidad no es sólo un privilegio de los asalariados, sino que todos nuestros esfuerzos deben estar dirigidos a buscar la satisfacción de nuestros clientes.

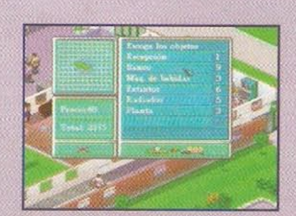
• Un gran número de **bancos** es la mejor forma de conseguirlo puesto que lo que menos desea una persona enferma, es tener que soportar su dolencia de pie. Si no disponemos de suficientes bancos los pacientes se irán, con lo que disminuirá nuestra reputación, y eso no es conveniente cuando nuestro fin es pasar al siguiente nivel.

• Otro detalle importante es la necesidad de disponer de unas cuantas **máquinas de refrescos** para saciar la sed de los enfermos y de paso obtener más ingresos.

• Los **radiadores y el control de la temperatura** también son claves para el bienestar de los pacientes.

• Las **plantas**, aunque dan **buen ambiente** también dan mucho trabajo a los bedeles y éstos son mucho más vitales en otras tareas como la **limpieza** y el **mantenimiento**.

•La **seguridad** es importante en este tipo de centros, tanto en pasillos como en consultas, de ahí que sea necesario disponer de **extintores**, para evitar los incendios.



Las personas enfermas no tienen muchas ganas de estar de pie.



Si la gente se queja del frío, sube la calefacción inmediatamente.

ENFERMEDADES

Con estas pequeñas indicaciones ya estás listo para hacer frente a esta genial locura y pasarte jugando horas y horas sin darte cuenta. Vigila el reloj...
Y ahora, para los que no confíen demasiado en este tipo de juegos, vamos a hacer un breve resumen de algunas de las enfermedades más significativas a las que tendremos que enfrentarnos. Son tan hilarantes que ellas solas sirven para demostrar que estamos ante un juego divertidísimo y con el que cualquiera puede pasar un buen rato. Estas enfermedades son tan peculiares y divertidas que seguro que te apetece jugar hasta la extenuación para poder verlas todas, y no son pocas.

Aquí os mostramos algunas, pero para verlas todas tendrás que jugar y jugar. A medida que vayas superando niveles te irán surgiendo más y más, y todas ellas con artilugios de lo más originales para su tratamiento.

Condición	Causa	Síntomas	Cura
Paciente Cabezudo	Oler queso y beber agua no purificada.	Muy incómodo para el que la padece.	Se pincha la cabeza hinchada y luego se vuelve a inflar con el inflador.
Vomitona	Comida mejicana o india muy condimentada.	El paciente vomita la comida a medio ingerir en cualquier momento.	Beber en la farmacia un preparado astringente especial para detener las vomitonas.
Hemorroides	Permanecer de pie junto al refrigerador de agua.	El paciente se siente como si estuviera sentado sobre una bolsa de canicas.	Una bebida agradable, aunque muy ácida, de la farmacia disuelve las hemorroides internas.
Horteritis	Anhelar con ansia los años 70.	Pelo largo, ropa ancha, plataformas y mucho maquillaje.	Un psiquiatra debe, empleando técnicas actualizadas, convencer al paciente de que esa moda es horrible.
Arguiñanitis	Ver la televisión durante el día.	Tener la ilusión de presentar, en la tele, un programa de cocina.	Un psiquiatra experto debe convencer al paciente de que venda su televisor.
Incontinencia	Masticar los cubitos de hielo de las bebidas.	Dolor e ir con frecuencia al baño.	Dos cirujanos extraen en el quirófano los cálculos sin rozar los bordes del riñón.
Tobillos Retorcidos	Atropellar señales de tráfico en la carretera.	Los pies no caben bien en los zapatos.	Los tobillos se enderezan bebiendo una infusión ligeramente tóxica de hierbas y plantas en la farmacia.
Radiación Grave	Confundir isótopos de plutonio con chicle.	Los pacientes con esta enfermedad se sienten muy, pero que muy mal.	Se debe dar al paciente una ducha descontaminante y limpiarlo bien.
Aerofagia	Usar un aparato gimnástico después de las comidas.	Molestar a la gente que está justo detrás del paciente.	En la farmacia se bebe rápidamente una fuerte mezcla de átomos acuosos.
Transparentitis	Lamer el yogur que queda en las tapas de los tarros abiertos	La piel es transparente y se ve horrible	Tomar una preparación farmacéutica de agua enfriada y coloreada de forma especial.
Calvicie	Contar mentiras e inventar historias para ser famoso.	Tener la cabeza brillante y pasar vergüenza.	El pelo se cose a la cabeza con una dolorosa máquina.

Invisibilitis

Síndrome de rey

Lengua caída

Radiación Grave

Transparentitis

Paciente Cabezudo

Worms Armageddon

Gusanos en pie de guerra

Bajo su apariencia simpática y desenfadada, *Worms Armageddon* oculta una mecánica de juego difícil, en la que el más mínimo fallo significa la pérdida de la partida. Y es que a diferencia de otros juegos de estrategia, factores como el viento, el terreno, los suministros o la climatología condicionan la partida. Por esa razón nos hemos lanzado a realizar esta miniguía, que si bien no cubre todas las posibilidades de este gran juego, sí que te dará los conocimientos necesarios para enfrentarte con posibilidades de éxito a todos tus invertebrados enemigos.

CONSEJOS BÁSICOS

MOVIMIENTOS

Nuestro gusano se mueve sobre el terreno desplazándose con los cursores, pero también puede saltar hacia arriba, hacia delante o hacia atrás. Éste último salto es imprescindible para alcanzar salientes o superficies elevadas, de otra manera inaccesibles.

A su vez, existen ciertos ítems como el jet pack, la cuerda ninja, el paracaídas o el teleportador, que nos permiten desplazarnos a otras zonas problemáticas.

La mayoría de ellos nos permiten seleccionar un arma después de haberlos usado, pero hay otros (el blowtorch, el teleportador y el martillo hidráulico) que no nos lo permiten.

Ten esto en cuenta antes de moverte, ya que no conviene quedarse cerca de un enemigo sin atacar. Así, es posible (y muy útil) tirarse por una cuerda rapper hacia el enemigo, soltarle un cartucho de dinamita y retroceder a un lugar seguro.





Por el contrario, es poco recomendable tratar de sorprenderlo excavando un túnel, ya que lo más probable es que termines a su lado, pero sin haberle atacado, y a punto de que comience su turno y te haga trizas en un santiamén.

TERRENO





Básicamente, los escenarios tienen cinco clases de terreno:

- **De fácil acceso:** Son explanadas o superficies desprovistas de obstáculos, a las que es fácil llegar y por las que es fácil desplazarse.
- **De acceso complicado:** Es el terreno al que resulta difícil llegar, como colinas escarpadas o llanuras con minas.
- **Enclaves estratégicos:** son los terrenos cuya posición te ofrece una ventaja sobre el enemigo (como colinas).
- **Terrenos mortales:** Opuestos a los estratégicos, el terreno mortal es todo aquél que ofrece ventajas a tu rival. Ejemplos de terreno mortal es una gruta (si tiran una granada dentro estás listo) o una cornisa que dé al agua.
- **Terrenos letales:** El terreno letal es en el que entrar significa perecer de inmediato, como el agua.

Obviamente, la cosa está en atravesar rápido el terreno fácil y en dominar las posiciones estratégicas (amén de evitar el terreno letal) y en tratar de llevar al rival por terrenos difíciles y colocarlo en terrenos mortales. Eso sí, reconocer el terreno no es tan sencillo como parece a simple vista. ¿La colina escarpada es terreno difícil o enclave estratégico? Sí, cuesta llegar, pero desde ella tengo mejor vista de los enemigos, claro que quizás al llegar ahí me ponga a tiro para recibir un "bazucazo"...

Así pues, piensa bien los usos de cada terreno antes de desplazarte hacia ellos.





LA IMAGINACIÓN AL PODER

Conocer los movimientos de los gusanos y el terreno que pisas es imprescindible para ganar, pero hay otro factor igualmente importante que también debes dominar: la ambigüedad.

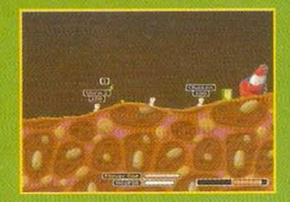
La consola tiene una clara ventaja sobre ti: sabe calcular perfectamente el ángulo y la fuerza de sus disparos, lo que significa que rara vez falla un tiro. Por el contrario, si juegas contra uno o más amigos humanos y eres demasiado obvio en tus tácticas, no tardarán en predecir tus movimientos y en cazar tus gusanos uno a uno. Para impedir que esto ocurra y derrotar a cualquier adversario (ya sea humano o la consola) debes desarrollar un estilo de juego completamente ambiguo, que oculte tus intenciones, y en el que no se sepa bien si juegas ofensiva o defensivamente, o porqué has movido al gusano tal al sitio cual.

Así, por ejemplo, puedes cavar con el gusano A un túnel que servirá al gusano C para descolgarse por él y tirar la dinamita, o simplemente para distraer al rival y que no se dé cuenta que planeas disparar con el gusano B a otro enemigo a medio escenario de distancia.

Por norma general, procura ser imaginativo y ten siempre listas en la recámara tres o cuatro posibles acciones a realizar con cada gusano.

No te cortes un pelo a la hora de experimentar nuevas posibilidades, acciones y ataques, ya que aunque al principio perderás muchas partidas, a medio y largo plazo no habrá quien te gane.


21



ARMAMENTO MÁS COMÚN

A continuación te ofrecemos una lista con las armas más comunes que vas a encontrar en el juego. Hay otras, como las ovejas o las bombas topo, que no hemos incluido ya que por lo general no se utilizan mucho. Es muy recomendable que leas con atención la lista y te familiarices con las posibilidades de cada arma, ya que gran parte del éxito en este juego depende en usar el arma apropiada en el momento apropiado.

ARMAS DE FUEGO

- **Bazooka (Bazuca):** Dispara un único proyectil explosivo de gran poder destructivo. Para utilizarlo, selecciónalo del inventario, apunta al objetivo y pulsa X. Cuanto más tiempo la tengas pulsada, más fuerza darás al disparo. Dos notas a tener en cuenta con esta arma: el viento le afecta (ojo pues al disparar) y los proyectiles pueden rebotar sobre el agua. Para ello, debes disparar con mucha fuerza apuntando a ras de suelo sobre el agua.


23


18

- **Handgun (Pistola):** Dispara seis proyectiles, pero cada uno de ellos es independiente del anterior. Así, puedes apuntar, disparar, cambiar el objetivo y volver a disparar hasta seis veces seguidas. Aunque no es un arma muy potente, bien utilizada puede dar mucho jugo (es muy útil para colocar a los enemigos sobre las minas).
- **Homing Missile (Misil teledirigido):** Al seleccionar este arma, aparecerá una flecha sobre la pantalla, desplázala sobre tu objetivo y pulsa X. Con eso fijarás las coordenadas y sólo te quedará disparar el misil, que al igual que el bazuca cuenta con una barra de fuerza. Eso sí, cuando dispares ten en cuenta que el misil recorrerá una distancia mínima antes de dirigirse contra su objetivo, por lo que no lo dispares cerca de un obstáculo.




34


32

- **Mini Gun (Ametralladora):** ¿Has visto la película Depredador? Pues esta arma es la "impaciente", la ametralladora giratoria de cinco cañones. Si disparas cerca de un rival, puedes quitarle unos 50 puntos.
- **Mortar (Mortero):** Este arma dispara a gran distancia un proyectil con varias cabezas explosivas que detonan al chocar, creando una gran devastación. Es muy difícil usarlo en parábola, por lo que prácticamente carece de utilidad salvo en los disparos en los que puedes apuntar claramente a tu objetivo.
- **Shotgun (Escopeta):** La escopeta de dos cañones es una de las armas más útiles de todo el juego. Hace mucho daño, puedes usarla para excavar túneles y tiene dos disparos, por lo que si fallas el primero tienes una segunda oportunidad.
- **Uzi:** Es un arma muy parecida a la pistola, pero que dispara más balas y por lo tanto hace más daño. Eso sí, dispara una única ráfaga, lo que significa que sólo tienes un disparo.

ARMAS CUERPO A CUERPO

- **Battle Ax (Hacha de Combate):** Una delicia de arma. Cuando golpeas con ella reduces a la mitad la vida del oponente u oponentes. Si tu rival es lo suficientemente descuidado como para agrupar a varios de sus gusanos, no dudes en utilizar este arma.
- **Baseball Bat (Bate de Baseball):** Sin duda, una de las mejores armas del juego. Y es que el bate hace una cantidad de daño moderada, pero cuando golpeamos con él a un gusano rival lo lanzamos por los aires, pudiendo incluso precipitarlo al agua si apuntamos bien. Este arma tiene ángulo de tiro, lo que significa que podemos hacer "lanzamientos de gusano" parabólicos, sorteando así obstáculos de otra manera insalvables.







•**Dragon Ball (Bola de Dragón):** Levemente "inspirada" en el manga, la bola de dragón es un golpe que lanza hacia atrás a un gusano enemigo, quitándole de paso 30 puntos de vida.

•**Fire Punch (Puño Ardiente):** Este es un golpe idéntico a la Bola de Dragón, pero con la salvedad de que lanzas a tu rival hacia las alturas en vez de a un lado.

•**Kamikaze (Viento Divino):** Como los famosos pilotos japoneses, el gusano que utiliza esta arma decide inmolarse causando la mayor cantidad de daño posible. Cuando la actives, aparecerá un punto de mira. Establece la dirección que quieras y pulsa X. Tu soldado se lanzará como un loco (atravesando todo cuanto se le ponga por delante) y explotando al llegar al final.

•**Prod (Empujón):** No es exactamente un arma, pero sí es bastante útil si quieres ahorrar munición. Si ves a un gusano rival cerca de un risco, lo único que tienes que hacer es colocarte a su lado y activar esta opción para animarle a que trate de volar como un pájaro.

GRANADAS Y EXPLOSIVOS

•**Grenade (Granada):** Su funcionamiento es idéntico al del bazuca (la afecta el viento y cuanto más tiempo presionemos el botón más fuerte llegará) con un par de añadidos: el temporizador y el control del rebote. El primero nos permite fijar cuando queremos que explote tras lanzarla (de 1 a 5 segundos), y el segundo la altura a la queremos que rebote al aterrizar.

•**Cluster Bomb (Bomba de Fragmentación):** Funciona igual que la granada, pero cuando explota suelta un montón de minibombas que siembran la destrucción en los alrededores de la zona de aterrizaje. Ideal para usar en espacios cerrados.

•**Dynamite:** La dinamita es un explosivo de gran poder destructivo al que no se puede cambiar el temporizador (siempre explota a los 5 segundos) y que no puede ser lanzado. Eso sí, se puede lanzar desde la cuerda ninja o desde la cuerda de rapper.

•**Mines:** Son armas de proximidad que explotan cuando un gusano se acerca a ellas. Para colocarlas sólo debes seleccionarlas de tu inventario y pulsar la tecla X.

BOMBARDEOS

•**Air Strike (Ataque Aéreo):** Consiste en un avión que pasa a toda velocidad y descarga cinco misiles sobre el blanco. Antes de que caigan puedes cambiar el ángulo de caída con los botones L1 y L2.

•**Mail Strike (Ataque de Correo):** Idéntico al anterior, sólo que en esta ocasión el avión suelta cinco cartas explosivas. Tiene un mayor poder destructivo, pero el viento le afecta mucho más.





CUADRO DE ARMAS

Armas de Fuego (AF): Por armas de fuego nos referimos a todas aquellas que lanzan proyectiles. Exceptuando las que lanzan explosivos, no se ven afectadas por el viento ni tienen barra de fuerza. Independientemente de su clase, todas tienen un gran alcance.

Armas Cuerpo Cuerpo (ACC): Todas ellas tienen un alcance limitado, por lo que debes colocarte junto al enemigo antes de activarlas.

Granadas y Explosivos (GE): Exceptuando la mina y la dinamita, las demás armas explosivas funcionan igual que la granada (reglas especiales aparte), lo que significa que tienen temporizador, control de rebote y barra de fuerza. Además, no distinguen amigos de enemigos. Mucho ojo.

Bombardeo: Tal y como su nombre sugiere, estos ataques caen del cielo, por lo que nunca debes usarlos contra objetivos a cubierto. Además, siempre debes tener en cuenta la fuerza y la dirección del viento.

Nombre	Clase	Barra de Fuerza	Afecta el Viento
Air Strike	BOB	No	Sí
Baseball Bat	ACC	No	No
Battle Ax	ACC	No	No
Bazooka	AF	Sí	Sí
Cluster Bomb	GE	Sí	Sí
Dragon Ball	ACC	No	No
Dynamite	GE	No	No
Fire Punch	ACC	No	No
Grenade	GE	Sí	Sí
Handgun	AF	No	No
Homing Missile	AF	Sí	Sí
Kamikaze	ACC	No	No
Mail Strike	BOB	No	Sí
Mines	GE	No	No
Mini Gun	AF	No	No
Mortar	AF	Sí	No
Prod	ACC	No	No
Shotgun	AF	No	No
Uzi	AF	No	No

ENTRENAMIENTO

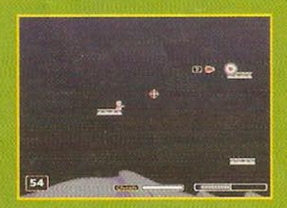
Obviamente, cuando más se disfruta este juego es en el modo multijugador (la cara que ponen los amigos cuando volamos por los aires a sus gusanos no tiene precio). No obstante, para esos días aciagos en los que no podemos quedar con ellos, *Worms Armageddon* también incluye unas misiones que nos permiten "practicar" con la consola. Para acceder a ellas hay que superar los tres entrenamientos básicos, lo cual no es nada sencillo. Por ello, a continuación te ofrecemos una serie de consejos donde podrás encontrar la mejor manera de conseguirlo sin demasiados problemas.

BASIC TRAININGS 1

Grenade Skills 1: El objetivo en esta prueba es volar por los aires dos blancos situados en sendas plataformas. El primero de ellos es bastante fácil. Sólo tienes que apuntar bajo (imagina una línea que vaya del punto de mira al gusano y que forme un ángulo de aproximadamente 30º) y disparar la granada con una fuerza en torno a 3/4 partes de la barra de fuerza. Repite este procedimiento con el segundo blanco, pero esta vez formando un ángulo de 45º y con la barra de fuerza al 100%.

Shotgun Skills: Otra prueba sencillísima. Lo único que debes hacer es eliminar seis dianas antes de que se te acabe el tiempo. Para ello apunta bajo, utilizando el scroll cuando lo necesites.

Bazooka Skills1: Aquí la cosa comienza a complicarse. Como en la primera prueba, debes destruir dos dianas. La primera está chupada. Vuelve a imaginar





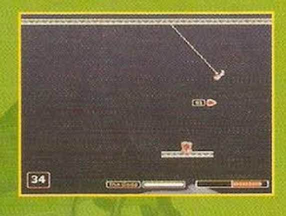
la línea, forma un ángulo de 45º y dispara el bazuca con la barra de fuerza a tope. La segunda diana es harina de otro costal, ya que está a tu izquierda y tras un muro. Para volarla, apunta a la derecha formando un ángulo alrededor de los 75º, y dispara con una fuerza en torno a la mitad de la barra. El viento desviará el tiro y hará que des de lleno a la diana.

BASIC TRAININGS 2

Rope Skills: En esta prueba debes desplazarte "a lo tarzán" con una cuerda ninja sobre una viga suspendida sobre el agua, recoger por el camino un bate de baseball, aterrizar sobre la plataforma de la diana y destruirla. Tranquilo, porque es mucho más fácil de lo que parece (una vez le pillas el tranquillo, por supuesto). Apunta la cuerda ninja sobre la viga y lánzate al vacío. Una vez estés colgando balancéate y cuando estés ascendiendo hacia la derecha suelta la cuerda y vuelve a lanzarla hacia la derecha. Así la engancharás más hacia la derecha y podrás avanzar hacia el blanco. Cuando llegues a la caja con el bate de baseball, desciende por la cuerda hasta cogerlo, PERO NO SUELTES LA CUERDA, ya que si lo haces fallarás la prueba. Con el bate en tu poder, ya sólo tienes que seguir avanzando hasta el blanco, y una vez allí seleccionar el arma para destruirlo.

Grenade Skills 2: Parecido al primero, pero con unas leves alteraciones en la colocación de los blancos y con una tercera diana. Para pasar esta prueba dispara a la primera diana con un ángulo de 30º, una fuerza en torno al 75% y una mecha de 1 segundo. A la segunda con un ángulo de 45º, fuerza de 75% y mecha de 2 segundos. A la tercera con un ángulo de 50º, fuerza de 80% y mecha de 2 segundos.

Fire Punch Skills: En esta prueba debes destruir las dos dianas que se encuentran en las plataformas superiores. Para ello, colócate debajo de la que tiene el cajón con las armas, haz un salto hacia atrás y combínalo con un Puño Ardiente. Así llegarás a la plataforma y te harás con otros dos puños ardientes con los que podrás destruir las dos dianas.

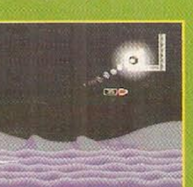


BASIC TRAININGS 3

Rope Skills 2: Esta prueba tiene la misma mecánica que la del entrenamiento anterior, con la salvedad de que el arma que te ofrecen es un cartucho de dinamita que debes soltar mientras cuelgas de la cuerda ninja. Para ello, una vez con el cartucho en tu poder, ve con la cuerda hasta quedarte colgado en la parte de la viga justo sobre la diana, o mejor un poquito a la derecha. Una vez allí, selecciona la dinamita, suéltala pulsando Triángulo y quédate quieto hasta que explote. Al hacerlo te precipitarás al vacío, pero caerás sobre la plataforma en la que estaba la diana, por lo que no sufrirás ningún daño.

Bazooka Skills 2: Apunta a los dos primeros blancos y dispara con la barra de fuerza a tope. El tercer blanco está justo detrás de ti, por lo que tendrás que repetir el procedimiento que ya usaste en Bazooka skills 1. Para destruir el último blanco, dispara a máxima potencia a ras de suelo. El proyectil rebotará en el agua y chocará con la diana.

Grenade Skills 3: Para pasar esta prueba repite el procedimiento de las dos anteriores, pero utilizando los siguiente valores:





Tiro	Ángulo	Fuerza	Mecha
Primero	45º	80%	2 segundos
Segundo	30º	60%	1 segundo
Tercero	50º	100%	2 segundos
Cuarto	60º	100%	3 segundos
Quinto	85º	60%	2 segundos

LAS MISIONES

Muy bien recluta. Hasta ahora te hemos ofrecido todo tipo de consejos, indicaciones e información técnica sobre las armas. Ha llegado el momento de saltar al campo de batalla y usarlos. Pero como somos más buenos que el pan, antes de dejarte solo frente al enemigo te vamos a dar una última ayuda: una guía rápida para pasar las seis primeras misiones.

Ten en cuenta, eso sí, que *Worms Armageddon* es un juego muy rico en opciones, por lo que nuestras soluciones no son las únicas. Eres libre de idear estrategias nuevas (de hecho es lo que tendrás que hacer a partir de la séptima) con las que sustituir las nuestras. Dicho esto, hazte a un lado y prepárate para soltar a los perros de la guerra.

MISIÓN 1: PUMPKIN PROBLEMS

Objetivo: Recoger el cajón con el arma situado en el lado derecho del campo de batalla.

Primer turno: Muévete lo más a la derecha que puedas de la calabaza en la que te encuentras y usa la cuerda ninja para colocarte en la que está sobre los Snipers.

A continuación, recoge el bate de baseball de la caja y úsalo para lanzar al gusano de tu derecha sobre las minas. Con suerte acabarás con todas las que ocupan el camino que lleva al cajón. Si es así, puedes pasar directamente al turno tres, y si no al dos.

Segundo Turno: Si quedan minas en el camino al cajón, usa una viga (girder) para crear un "corredor de seguridad" por el que pasar, y retrocede para quedar fuera del alcance (o al

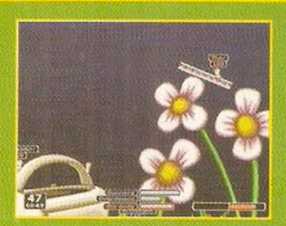




menos intentarlo) del Artillery de la derecha.

Tercer Turno: Avanza hacia la calabaza situada más a la derecha, acaba a escopetazos con la liana que verás, y avanza hasta recoger el cajón. Has superado tu primera prueba.

MISIÓN 2: OPERATION MARKET GARDEN



Objetivo: Eliminar a todos los enemigos del teatro de operaciones

Primer Turno: Usa una viga con el gusano de la izquierda para crear un camino que le lleve a la flor de la derecha, la que está al lado de la regadera.

Segundo Turno: Repetir el procedimiento con el gusano de la derecha y la flor izquierda. Procura, eso sí, dejarle lo más cerca que puedas de la flor para cubrirlo del fuego enemigo.

Tercer Turno en adelante: Disparar a discreción contra los soldados enemigos. La mejor arma que puedes usar para ello es la granada, ya que los rivales se encuentran agrupados. Tu posición elevada te facilitará mucho la labor, por lo que procura mantenerla con al menos uno de tus gusanos.

MISIÓN 3: ALL QUIET IN THE LIBRARY

Objetivo: Acabar con toda la presencia enemiga en la zona.

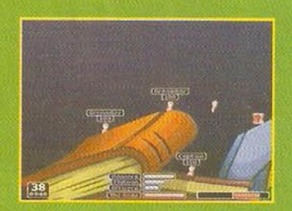
Primer Turno: Avanza hasta la mitad de la pantalla, recogiendo de paso todas las armas que encuentres. Una vez llegues al libro verde, busca cobertura y utiliza el Mail Strike sobre los gusanos situados encima del libro marrón de la derecha. Apunta bien (recuerda fijarte en la dirección del viento) para poder eliminarlos a los dos al mismo tiempo.

Segundo Turno: Utiliza el Air Strike sobre el capitán enemigo.

Tercer Turno: Coge el botiquín y ataca al capitán con el arma que más rabia te dé, pero que no se te ocurra utilizar el bate de béisbol.

Cuarto Turno: Dirígete hacia el Field Soldier de la parte izquierda de la pantalla y usa el bate de béisbol (apuntando alto, por supuesto) para echarlo al agua.

Quinto turno en adelante: Desde aquí la partida ofrece tantas opciones que no podemos indicarte un camino claro a seguir.





Simplemente decirte que procures situar a tus soldados en terreno elevado y lejos de los bordes. De esta manera les salvarás de los peores efectos de la explosión nuclear y del terremoto que pronto acontecerán.



MISIÓN 4: DO THE LOCOMOTION



Objetivo: Recoger el cajón con armas que se encuentra al otro extremo del campo de batalla.

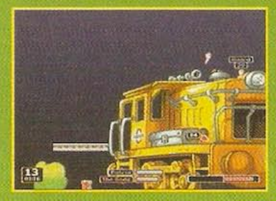
Primer Turno: Avanza hasta colocarte debajo del Sniper del árbol. Sitúate en el saliente dando un salto hacia atrás, y utiliza sin complejos el Fire Punch para lanzar al gusano enemigo al agua.

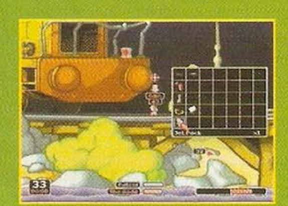
Segundo Turno: Usa el soplete (blowtorch) para poder abrirte camino a través del árbol.

Tercer Turno: Haz un salto hacia atrás para colocarte sobre el árbol, recogiendo de paso el cajón con el arma. Una vez allí, retrocede un poco y utiliza la viga para crear un camino al vagón del tren.

Cuarto Turno: Sube al tren y avanza todo lo que puedas hacia la derecha. Cuando llegues a la mina, salta sobre ella para evitar que explote o, en el peor de los casos, que te haga el menor daño posible.







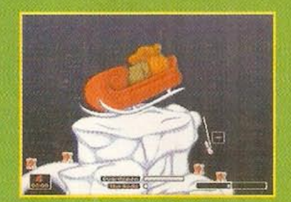
Quinto turno: Desciende hacia la vía para recoger el jet pack. Actívalo, y desplázate con él al extremo derecho de la vía, procurando aterrizar justo en el extremo que da al precipicio. Con un poco de suerte, al pasar activarás la minas, las cuales eliminarán al centinela enemigo. Una vez allí, acciona la cuerda rapper (bungee) para descender hacia el cajón de las armas y hacerte con él.

MISIÓN 5: COOL AS ICE

Objetivo: Eliminar al soldado enemigo.

Primer Turno: Ve hacia la derecha y coge los dos cajones de armas que verás. Tras eso, activa el jet pack y avanza hasta la montaña con el trineo.

Nota: No trates de coger ningún cajón por el camino, ya que si lo haces te quedarás sin combustible.



Cuando aterrices, utiliza la cuerda rapper y desciende para coger los dos cajones que verás allí.

Segundo Turno: Utiliza el jet pack para coger los dos cajones que se encuentran en la isla con el árbol. Tras hacerlo, vuela a la isla de la derecha para hacerte con los otros dos cajones que hay en ella.





Ahora da un salto hacia atrás para colocarte en lo alto de dicha isla, y usa tu cuerda ninja para subirte al árbol. Tras eso, sube por él hasta llegar a la copa.

Tercer Turno: Encárate hacia la izquierda y selecciona uno de tus Moming Missiles (tienes dos). Establece como objetivo el techo de la caverna de hielo en



la que se encuentra el gusano enemigo, apunta hacia arriba del todo y dispara con la barra de la fuerza a tope. El impacto destruirá el techo de la caverna y dejará maltrecho a tu enemigo.

Cuarto Turno: Repite la operación del paso anterior con tu segundo misil, pero apuntando esta vez al gusano. El impacto acabará con él.

MISIÓN 6: SAND IN YOUR EYE

Objetivo: Hacerse con el cajón de armas que aterriza en el techo de la pirámide, y eliminar a toda la presencia enemiga del sector.

Nota: aunque en esta misión cuentas con cuatro gusanos, dos de ellos se encuentran en unas posiciones realmente malas. Ignóralos y gasta todos tus turnos (en esta misión puedes elegir en cada turno al gusano que vas a usar) en el gusano situado en el interior de la torre metálica y en el que se encuentra en la joroba del camello.



Primer Turno: Acerca a tu gusano al cuello del camello y dispara con la escopeta hacia su cabeza para empezar a abrir un camino. Tras eso, pégate lo más que puedas al cuello para no ofrecer un blanco fácil al enemigo.

Segundo Turno: Gira al gusano de la torre y dispara a la viga hasta abrir un camino al teleportador que se encuentra al otro lado.

Tercer Turno: Recoge el cajón con una Minigun que aparecerá en la joroba del camello. Después de hacerlo, dispara con la uzi al gusano enemigo para que resbale por la joroba y se caiga al agua.

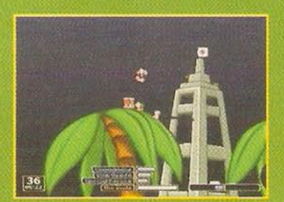
Cuarto Turno: Coge el teleportador con el gusano de la torre y úsalo para transportarte a lo alto de la palmera que hay al lado de la torre. Escoge como objetivo el cajón que habrá aparecido y de este modo habrás conseguido hacerte con dos Mail Strikes.

Quinto Turno: Lanza un Mail Strike sobre la pirámide (recuerda el viento), para eliminar así a los dos centinelas que la guardan. Debes hacerlo ahora, ya que en cuanto termine tu turno aparecerá el cajón que debes recuperar, lo cual limitará bastante tus posibilidades de disparar a esa zona (si te cargas el cajón la misión fracasará).

Sexto Turno: Utiliza la uzi o la minigun para echar de la copa del árbol al gusano que está contigo.

Séptimo Turno y siguientes: Dirige al gusano del camello hacia la pirámide para hacerte con el cajón. Ya con él en tu poder, ataca y elimina a los gusanos situados en las posiciones más altas. Ignora a los que estén situados por el suelo, ya que cuando llegue la Muerte Súbita la isla se hundirá y perecerán ahogados.







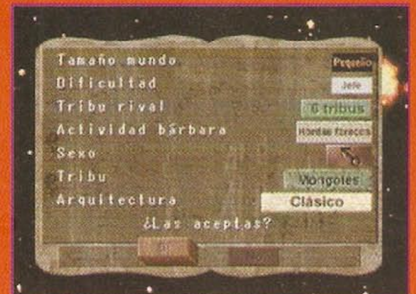
Civilization II

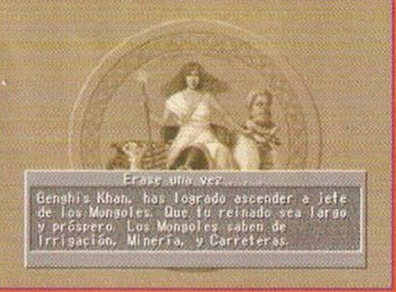
Amo y señor de la evolución

***Civilization II* es un juego de estrategia bastante atípico, por lo que es muy probable que te tengas un montón de dudas la primera vez que te pongas a jugarlo, sobre todo si eres un neófito en esto de los juegos de estrategia. Pero no te preocupes, con los consejos que te damos a lo largo de esta guía podrás ponerte al mando de cualquier modesta tribu y convertirla en una civilización en cuyos territorios no se ponga nunca el sol.**

¿POR DÓNDE EMPIEZO?







Lógicamente, deberías empezar en el nivel de dificultad más bajo, colocar la agresividad de los bárbaros en el nivel más bajo y seleccionar un escenario pequeño (deja los más grandes para cuando ya seas un avezado estratega).

Respecto a qué civilización escoger, elige la que más te guste, ya que apenas hay diferencias entre ellas. Lo único en lo que se diferencian es en el retrato del líder y en algunos conocimientos, que son rápidamente aprendidos en los primeros turnos del juego. Eso sí, sea cual sea la civilización que escojas, mira asiduamente la civilopedia. Ahí encontrarás las respuestas a cualquier duda que te surja sobre el juego (unidades, construcciones, formas de gobierno, etc.) amén de una completa explicación de cada una de las maravillas.



EXPANDIR

Al principio del juego cuentas con uno o dos colonos (dependiendo del nivel de dificultad), con los que debes buscar una buena localización para tu primera ciudad.

Preferiblemente busca cerca de los ríos, praderas, costas o zonas próximas a los recursos que proporciona el terreno (pieles, gemas etc.) Si sólo tienes un colono, una vez hayas construido la ciudad, crea otro. Si tienes dos, construye una unidad militar, a poder ser un jinete, con la que explorar el terreno circundante.

Utiliza al segundo colono para construir minas (que te proporcionarán recursos), carreteras (con las que unir en el futuro tus ciudades) y para irrigar el terreno adyacente a tu ciudad (mejorará tus cosechas).

Tras eso, construye dos guerreros más y fortifícalos en tu ciudad. Así estará bien protegida. Tus siguientes construcciones deberán ser, el cuartel, el granero y el mercado.

A continuación, manda al otro colono a una buena localización para construir una segunda ciudad, y repite en ella todo el proceso. La expansión es muy importante, ya que cuantas más ciudades

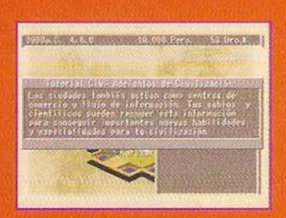




tengas más unidades militares podrás construir con las que defenderte y/o atacar a las otras civilizaciones.

Así pues, explora en todos los turno con tus unidades más veloces, y usa los exploradores en cuanto estén disponibles.

Una vez hayas llenado de ciudades el continente en el que empezaste, embarca a un par de colonos y a un soldado hacia otro. Recuerda que es aconsejable consultar de vez en cuando a los asesores. Los mejores avances que pueden hacer tus sabios están relacionados con la ciencia y en especial con la guerra (la pólvora, el código de honor...)



DEFENSA

El emplazamiento de una ciudad tiene gran importancia en su defensa. Así, una ciudad costera tiene menos lados por los que "hincarle el diente" que una ciudad rodeada por completo de tierra. Una ciudad ubicada en un río gana un bono en defensa del 50%.

Dejando a un lado el terreno, tu mejor baza para la defensa de una ciudad son los exploradores.

Colócalos cerca de tus ciudades y muévelos alrededor de ellas en todos los turnos. Su habilidad para detectar enemigos a largo alcance te permitirán prever ataques con una gran antelación y podrás reforzar las defensas de la ciudad que vaya a ser atacada.

Por lo general, dos unidades bastan y sobran para defender una ciudad, sobre todo si son netamente defensivas, como las falanges y los piqueros. A todo esto, no te olvides de construir las murallas de la ciudad.

Bajo ningún concepto dejes sin protección ninguna de tus ciudades, ya que podría caer en manos de cualquier rival. Esto es especialmente malo no sólo por la pérdida de recursos y de tiempo que tendremos que usar para recuperarla, sino porque además permitiremos a dicho rival robarnos algún adelanto tecnológico.







CONQUISTAS







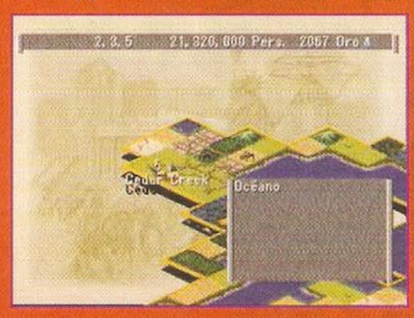


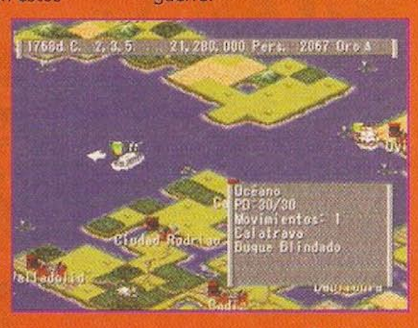
Las unidades de infantería son las más recomendables para defender tus ciudades, pero a la hora de atacar lo son las de artillería pesada (cañones, catapultas). Rodea una ciudad enemiga, preferiblemente una de las más débiles para que te presente menos resistencia, y atácala. Eso sí, recuerda las bonificaciones defensivas del terreno.

Ten cuidado, si tus unidades llegan exhaustas descansa antes de atacar, ya que si no perderían parte de su fuerza.

Una vez hayas tomado o destruido alguna ciudad rival, haz las paces con su dirigente para así poder reforzar tu conquista y construir más ciudades cerca de su territorio sin tener que preocuparte por los posibles ataques. La única excepción a esta regla es cuando ves que el resto de sus ciudades son igual de débiles y puedes hacerte con todas de un plumazo. Si no sabes donde están, sigue las carreteras.

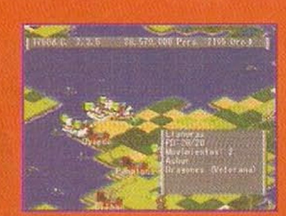
Te conviene aislar y conquistar a los vecinos más débiles, y llevarte bien y hacer la paz con los fuertes. Intenta intercambiar con éstos últimos tus conocimientos, pero teniendo cuidado con lo que transmites (nada de enseñar a fabricar pólvora). Por norma general, no enseñes nunca nada que esté relacionado con el arte de la guerra.





LA MEJOR DEFENSA ES UN BUEN ATAQUE

Si estás enfrentado a otra civilización y tienes la posibilidad de atacar alguna de sus unidades hazlo, ya que normalmente el valor más alto de las unidades es el de ataque. Así, si atacas tendrás muchas más opciones de ganar que si esperas que el rival inicie la ofensiva. Por ejemplo una legión tienen 4 en ataque y 1 en defensa. Si se enfrenta a una catapulta (6 en ataque y 2 en defensa), tendrá más posibilidades de conseguir la victoria atacando.





Y AHORA, ¿QUÉ CONSTRUYO?

Después de reclutar colonos y soldados, y de construir las murallas de la ciudad, el granero y el cuartel, no hay ninguna construcción imprescindible. Así pues sigue, tu instinto y los consejos de los asesores. Procura que la población esté feliz o se revolucionarán y durante los turnos que tardes en construir algo que anime a la gente (catedrales, coliseos, comisarías o templos) el caos reinará en esa ciudad.

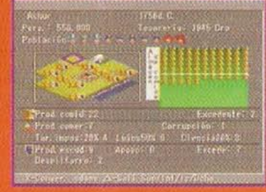
Cuando tu ciudad empiece a crecer y tenga un tamaño comprendido entre 7 y 12, construye acueductos y sistemas de alcantarillado para que pueda seguir creciendo. Procura rodear cada una de tus ciudades de buenas carreteras y de zonas irrigadas.

Infórmate siempre en todo momento sobre cual de las 28 maravillas del juego te es más útil, ya que algunas, como pueden ser el coloso o los jardines colgantes, se acaban quedando obsoletas.

Sabrás si tu gestión es buena en cuanto una de tus ciudades organice el día de "amamos al cónsul". Por el contrario, si tus ciudades se revolucionan con demasiado frecuencia deberás construir una catedral para mantenerlos tranquilos y revisar que es lo que estás haciendo mal.









MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA

Y es que a veces el formar soldados sin ton ni son no es recomendable. Cuando ya tengas un poderoso ejército hazte con los servicios de los diplomáticos, espías y caravanas.

Los primeros te servirán para aprender algunos de los avances de tus aliados, los segundos mueven más de lo normal y tienen algunas funciones secundarias muy destructivas, por ejemplo, el envenenar el suministro de agua de una ciudad. Además, ambos pueden sabotear instalaciones enemigas.

Así, una buena estrategia para tomar un ciudad consiste en enviar un espía para que envenene su suministro de agua, lo que debilitará sus defensas y te permitirá tomarla más fácilmente.

Por su parte, las caravanas sirven básicamente para abrir rutas comerciales entre dos ciudades, bien sean tuyas o aliadas, y para ayudar a la creación de las espectaculares maravillas.







REPUTACIÓN

Este es otro de los puntos más importantes que tienes que tener en cuenta cuando tengas intención de romper un tratado de paz.

Tu reputación repercute en los asuntos internos de tu civilización, y si tu gobierno es una república o una democracia el senado te vigilará de cerca.

Además, cuanto mayor número de alianzas rompas menos confianza depositarán en ti las otras civilizaciones, exponiéndote a que te paguen con la misma moneda.

No obstante, nosotros en PlayManía tenemos un lema al respecto: "Antes de que nos traicionen ellos, los traicionamos nosotros".





Por tanto, no dudes lo más mínimo en romper un tratado o una alianza si ves que puedes pegarle un buen mordisco a las ciudades de los vecinos.

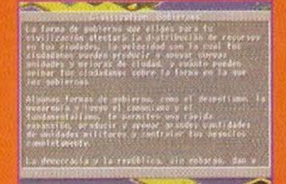
GOBIERNO

Los sistemas de gobierno más recomendables son la democracia o la república. A medida que tus sabios descubran las diferentes formas de gobierno que hay podrás iniciar una revolución para adquirirla.

La anarquía solamente se da en dos casos: cuando se inicia una revolución o cuando el pueblo inicia una revuelta.

En *Civilization II* existen las siguientes formas de gobierno: anarquía, despotismo, monarquía, república, comunismo, fundamentalismo y democracia.

Encontrarás información detallada de cada una en la Civilopedia, una de las opciones del juego que no debes dejar de consultar.





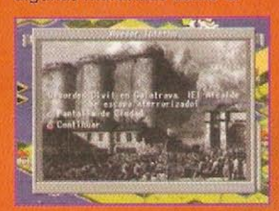


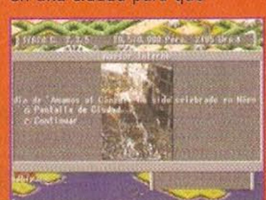
HAZ FELIZ A TU GENTE

Si la gente demuestra su descontento con tu gestión se revolucionará, se negarán a pagar impuestos y además no te dejarán construir nada en la ciudad.

Para atajar estas revueltas puedes contratar animadores o edificar templos o catedrales (recuerda que aunque no los puedes construir si puedes comprarlos). También paliarán el malestar de la gente algunas maravillas como el teatro de Shakespeare, la catedral de J.S. Bach o la capilla de Miguel Ángel. Por último, también puedes optar por "echar los tanques a la calle", e introducir soldados en una ciudad para que sofoquen la revuelta. No obstante, este último punto no sólo es éticamente cuestionable, sino un apaño temporal. En cuanto los saques, los ciudadanos volverán a sublevarse.









POBLACIÓN

Para que una ciudad progrese, su población deberá crecer durante casi toda la partida.

Llegado cierto momento, aparecerán carteles indicando que la ciudad no podrá crecer a menos que se construya un acueducto o alcantarillado, así que hazlo en cuanto puedas.

Con cada ciudadano, un cuadrado de la ciudad empezará a producir. Cuando ya no haya recuadros para producir, los ciudadanos acabarán convirtiéndose en especialistas.





TRATO HECHO

Cuando un enviado de otra civilización te proponga un intercambio cultural acepta, ya que como dijimos antes, el conocimiento es poder. Eso sí, recuerda que debes negarte en cualquiera de los siguientes casos:

- Si la ciencia que te ofrecen es demasiado avanzada y no puedes hacer uso de ella.
- No les enseñes nada relacionado con la guerra: los que ahora son amigos pueden acabar siendo enemigos y usar estos conocimientos en tu contra.
- No les enseñes tecnologías con las que pueden construir cualquiera de las 28 maravillas del mundo.
- No aceptes estos intercambios culturales si posees espías o diplomáticos que puedan robar los conocimientos que te ofrecen.

Tras escuchar las ofertas podrás seguir entablando conversación con el mensajero, de las opciones que te dan a elegir, debes, casi siempre, optar por demandar un tributo por vuestra paciencia: si el



mensajero viene en nombre de una civilización más atrasada que la tuya, te dará bastante oro.

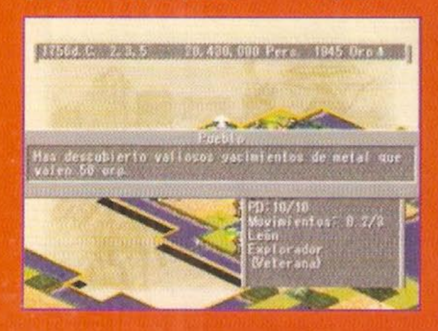
BUSCA EN LAS CABAÑAS

A lo largo del juego deberás explorar por todo el mapa ya que si lo haces así podrás encontrar cabañas en las que se guardan diferentes sorpresas.

Puedes encontrar nuevas ciudades, recursos, aliados, dinero, ciencia... o por el contrario las cabañas pueden estar vacías o, lo que es peor, albergar enemigos.

Si al investigar en una cabaña se da este último caso, tampoco te preocupes demasiado ya que son fáciles de eliminar.

Lo mejor es que grabes la partida antes de investigar sobre el contenido de una cabaña. Si no te quedas contento con el resultado, cargas la partida y prueba suerte de nuevo.

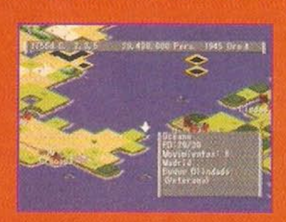




BARCOS

Aquí tenéis varios motivos para construir una buena flota de barcos:

- Solo unas pocas unidades de barcos equivalen a un poderoso ejercito.
- No sólo sirven para la lucha, también son útiles para expandirte a nuevas islas y continentes. Son muy recomendables cuando has colonizado el continente en el que empezaste.
- Son más dañinas para las ciudades adversarias que el resto de las tropas.
- Algunas maravillas están pensadas para ayudar sólo a los barcos, como el faro o la expedición de Magallanes.
- Estratégicamente tienen una gran importancia, ya que puedes llevar varias tropas en un barco, desembarcar cerca de una ciudad enemiga, y atacarla con el barco y el ejército que además que no llegará cansado ya que no ha tenido que ir por tierra.











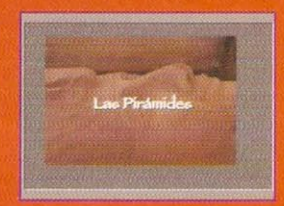
MÁS DE SIETE MARAVILLAS

Las maravillas tienen usos completamente diferentes, que se explican al detalle en la Civilopedia, acompañadas de unas impresionantes imágenes de presentación.

Las maravillas del juego están sacadas de cuatro épocas de la historia: Antigüedad, Renacimiento, Revolución industrial y época Moderna.







Sólo puede haber un ejemplar de cada una (no puede haber dos colosos o dos torres Eiffel), por lo que conviene que las construyas en cuanto puedas, antes de que una civilización rival te las arrebate.

DINERO

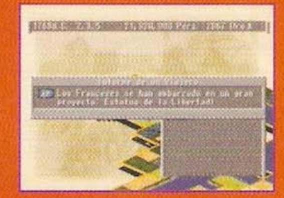
Ahora os mostramos los casos en los que es recomendable invertir.

- Si una de tus ciudades va a ser atacada y no tienes defensas, compra tropas.
- Cuando la comida escasee compra un puerto, un granero, o caravanas para que transporten comida.
- Cuando otra civilización esté cerca de conseguir una maravilla por la que estés interesado.

Si en algún momento del juego aparecen carteles alertándote de la falta de dinero, deberás subir los impuestos y compensar las tasas destinadas a ciencia y lujo. También podrás investigar en las cabañas o conquistar ciudades, ya que esto suele dar buen resultado.

Otro método para sanear tu economía es el de construir caravanas y crear buenas rutas comerciales entre dos ciudades. Antes de enviar una caravana, cárgala con algún material que necesite la ciudad a la que la envías.





¡YA SOMOS DEMÓCRATAS!

Las dos mejores formas de gobierno son la república y la democracia. Con la república podrás acceder a ciencias más avanzadas, comerciar con más facilidad y crecerás rápido.





Con la democracia no existirá corrupción, tendrás más facilidad de comercio y podrás comprar ciudades enemigas.

Otra forma de gobierno "avanzada" es el llamado fundamentalismo, que no es mala opción, si eres un gobernante despiadado. Si la vas a elegir, te aconsejamos que robes tecnología y que construyas la gran biblioteca.

En la democracia y en la república tus decisiones tendrán que ser admitidas por el senado, que en más de una ocasión te chafará los planes. Si quieres atacar a una civilización rival y el senado no te lo permite deberás iniciar una revolución.

ALÍATE CON EL FUERTE, Y CON EL DÉBIL

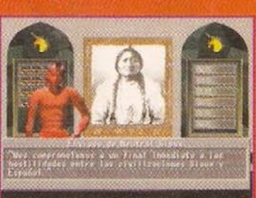
Una buena estrategia es la de hermanarse con una civilización fuerte y destruir a las débiles.

Si eres socio de una poderosa civilización podrás compartir avances y conquistar las ciudades de las civilizaciones más humildes, que con el paso del tiempo llegarán a ser ciudades de renombre.

Pero el aliarse con una civilización más débil también presenta ciertas ventajas. No sólo estarás seguro de que no te traicionará, sino que entre ambas podéis tener bastante fuerza como para batallar con una civilización poderosa. ¡La unión hace la fuerza!

Imagina, por ejemplo, que tu civilización se alía con los débiles zulúes para acabar con los poderosos cartagineses. Los zulúes podrán debilitar a los cartagineses, sobre todo si les ayudamos enseñándoles algunas tecnologías más o menos avanzadas, como la pólvora.





Eso sí, cuando termine la guerra deberás "asimilar" al pueblo zulú en tu cultura para de este modo asegurarte que ellos no van hacer nunca contigo lo que tú has hecho a los cartagineses.



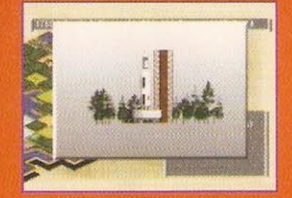




EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

Una de las últimas metas que debes abordar es la llegada al espacio. Este logro no podrás conseguirlo hasta que una civilización construya la maravilla "Programa Apolo". Una vez construida, todas las ciudades con la tecnología necesaria podrán empezar a construir su nave espacial. Las naves espaciales están constituidas por tres partes diferentes.

Una buena estrategia para asegurar que tu civilización será la que irá al espacio es que extermines a las civilizaciones más avanzadas. Aparecerán otras en su lugar, pero serán mucho más atrasadas. Imagínate a tu civilización con el "Programa Apolo" y a tus competidores luchando con catapultas.



MANTÉN LIMPIO EL PLANETA



La polución reduce la producción de alimentos y materias primas. Éste es un tema muy preocupante pero, como casi todos los problemas, tiene solución, ya que las manchas que deja la contaminación sobre el mundo (se representan con calaveras) se pueden eliminar.

De la limpieza del planeta se encargan los colonos y los ingenieros. Hay mejoras en las ciudades que también pueden ayudarte a limpiar el tema medioambiental, estas mejoras son: una planta nuclear, solar o hidroeléctrica. También sería muy útil que pusieras en marcha un centro de reciclado.

SEGURO QUE ESTO LO HIZO ANÍBAL

Si quieres reclutar tropas sin gastar demasiado dinero sigue estas indicaciones. Registra las cabañas, pero antes salva. Si descubres guerreros con ansias de grandeza que quieren unirse a tu causa estás de suerte, pero si no es así, carga la partida y registra de nuevo la cabaña tantas veces como sean necesarias hasta que encuentres las topas.

Un modo menos económico es el de sobornar tropas rivales con los diplomáticos. Éste último método tiene unas cuantas ventajas sobre el primero. Para empezar la unidad que se une a tu ejército es de la categoría que tú deseas, es decir, sobornas una catapulta o a unos marines, mientras que con las cabañas, las tropas que se unen a tu ejército son aleatorias.

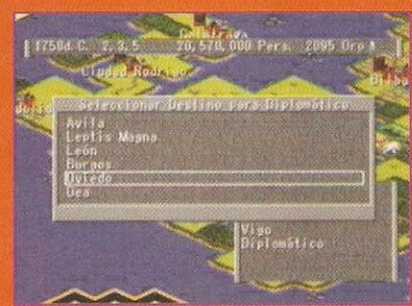
Además, cuando sobornas a una unidad rival, ésta puede estar próxima a una ciudad de su antigua civilización y atacarla directamente.



HUYAMOS

Si te encuentras rodeado, has perdido casi todas tus tropas y apenas te quedan ciudades, lo tienes mal, pero no te rindas. Construye el barco más rápido que puedas, embarca a un colono o ingeniero y mándalos a una isla lejana a que levanten una ciudad. Para cuando una civilización te encuentre lo más probable es que ya poseas un imperio que infunda respeto.





LOS TIEMPOS AVANZAN QUE ES UNA BARBARIDAD



Se consideran "nuevas tecnologías" los siguientes avances: tipos de gobierno, teorías y conceptos filosóficos. Los diferentes descubrimientos llevados acabo por los científicos se dividen en cinco categorías: académico, aplicado, económico, militar y social. La velocidad con la que se suceden los avances depende de la investigación científica con la que contribuyen las ciudades, a mayor investigación mayor rapidez. Hay tres edificaciones que pueden aumentar la velocidad de las investigaciones, son: la biblioteca, el centro de investigación y la universidad.

¿ENTRARÉ EN EL SALÓN DE LA FAMA?

El objetivo final del juego no es llegar al espacio, ni colonizar todo el planeta, ni tan siquiera exterminar a los otros imperios.

El objetivo es simple: conseguir todos los puntos que te sean posibles para lograr entrar en el salón de la fama. Ten en cuenta que el juego acaba en el 2020 D.C., por lo que tendrás que esmerarte.

La forma de puntuar es la siguiente: 2 puntos por cada ciudadano contento, 1 Por cada ciudadano satisfecho, 20 por cada una de las maravillas del mundo que poseas, 3 por cada turno que haya transcurrido en paz, 5 Por cada adelanto futurista, 10 por cada cuadrado que esté ocupado por la polución, 50 si los bárbaros están en el nivel más bajo de agresividad, 25 en el segundo nivel más bajo de agresividad, 50 en el máximo nivel de dificultad.

También existen dos bonificaciones especiales. La primera es si consigues eliminar a todas las civilizaciones y la segunda es si has llegado al espacio sideral.







MORALEJA





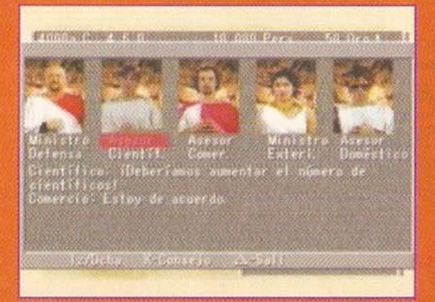




En el caso de que no te haya quedado todo muy claro, aquí tienes, a grandes rasgos, lo que debes hacer en los primeros momentos del juego.

1. Construye tu primera ciudad cerca de un río.
2. Construye un colono y luego la unidad militar más veloz de todas las que dispongas y explora para encontrar un buen sitio para fundar tu segunda ciudad.
3. Crea un colono y un templo.
4. Haz una carretera que comunique las ciudades y construye un mercado.
5. Explora todo continente e intercambia conocimientos con algún rival.
6. Busca un buen lugar para crear tu siguiente ciudad y comunícala con carretera.
7. Investiga acerca de las ciencias que te permitan crear caravanas, espías y diplomáticos.
8. Como todavía eres débil no rompas ningún tratado de paz.
9. Adelántate a los demás en la construcción de las maravillas.







Theme Park World

Un parque de atracciones a tu medida

¡Bienvenido a tu parque de atracciones! Para que conozcas a la perfección el juego, lo primero es que pruebes el modo parque de práctica donde aprenderás cómo montar las atracciones, las casetas, etc. La finalidad de *Theme Park World* es conseguir la mayor cantidad de Billetes de Oro para abrir las 8 islas temáticas y poder comprar una videocámara, con la que podrás utilizar el parque como un visitante más. Necesitarás 1 billete de oro para poder entrar en los primeros tres parques, y 2 billetes para el resto. Por lo demás, si has jugado a *Theme Hospital*, todo te resultará familiar. Deberás contratar a gente que se ocupe del mantenimiento del parque, investigar nuevas atracciones, vigilar tus cuentas...

LOS DETALLES

Aparte de las atracciones, hay algunos elementos que deberás tener en cuenta si quieres que tu parque funcione a la perfección.

• El primero, es saber de qué tipo de **personal** dispondrás en las "islas temáticas", ya que ellos te resolverán un montón de problemas.

• Para empezar, es muy importante que tengas en cuenta a los **investigadores**; su trabajo será **descubrir nuevas atracciones**, tiendas, accesorios y actualizaciones para que tu parque no se quede demasiado anticuado. Te aconsejamos que antes de abrir el parque investigues desde tu **portátil** (lo abrirás con el botón círculo) nuevos juegos para que los niños no se aburran demasiado mientras terminas de construir tu parque temático.

• También hay que tener en cuenta a los **mecánicos**; ellos serán los que **reparen** las máquinas cuando se hayan estropeado y los que se encarguen de **actualizar** las que se hayan quedado viejas.

• Además deberás contar con el **personal de la limpieza** para que tengan acondicionadas todas las instalaciones y mantengan los servicios en buen estado.





• **Los guardas** ayudarán a que los niños no se metan en líos y, junto con las **cámaras de seguridad**, ayudarán a tener **vigilado** todo el parque.

• Y por último, y no por ello lo menos importante, son los **animadores**; con ellos elevarás el **grado de felicidad** de los niños que estén en el parque y ayudarás a que las colas de las atracciones sean **menos aburridas**.

Deberás **entrenar** a todo este personal para que estén más contentos y para que hagan **mejor su trabajo**. Recuerda que todo esto te ayudará a conseguir más billetes de oro, y de eso es de lo que se trata, ¿no?

LOS VISITANTES

Para saber cómo anda tu parque, nada más sencillo que accionar tu portátil y elegir la opción de la que desees información. Aparte de esto, cada dos por tres tu Asesor aparecerá para darte pequeños consejos y para informarte de las opiniones de los niños y de tus empleados. Además podrás ver que cada niño lleva encima de su cabeza unos símbolos que expresan su estado de ánimo. Estas son los estados más frecuentes entre los visitantes:



• La **cabeza amarilla** significa que todo va sobre ruedas, que el niño se lo está pasando en grande, que le gusta tu parque.

• La **cabeza naranja** quiere decir que tu parque no marcha demasiado bien; no se lo está pasando mal, pero nada de lo que has creado le ha sorprendido.

• Una **cabeza azul** es sinónimo de que algo no marcha bien. El niño en cuestión está triste y eso no se debe permitir en un parque de atracciones.
• La **cabeza roja** es señal de que el niño está deseando largarse, que se aburre como una ostra y piensa que ha tirado el dinero a la basura.
• Una **cabeza verde** significa que el niño está enfermo. Quizá alguna de tus atracciones sea demasiado fuerte.

Aparte de las cabezas, aparecerán otros símbolos junto a los niños que visiten tu parque, y en todos estos casos pueden reflejar otro tipo de necesidades que no sean la diversión. Estos son los más frecuentes:

• Una **hamburguesa** indica que has construido pocas tiendas de comida, y que los niños tienen hambre.
• Un **vaso con pajita** significa que los visitantes tienen sed, así que si no quieres que se vayan a otro parque, construye más puestos de bebidas.
• Si aparecen la hamburguesa y el vaso **juntos**, significa que eres un rácano y que no te has gastado ni medio real en tiendas.
• Si en lugar de estos objetos ves el símbolo de los **servicios**, el niño nos estará avisando de que el parque no cubre sus... necesidades fisiológicas.
• El **reloj de arena**, por su parte, nos avisará de que los niños están hartos de hacer cola en la puerta de las atracciones, así que pon en marcha a tus animadores y, desde el portátil, acorta la duración de la atracción.
• Una **mano con el pulgar** hacia arriba indica que los precios que has puesto en la entrada y en las tiendas son muy baratos, por lo que puedes apretarles un poco las tuercas para sacarles los cuartos...
• Y si la mano aparece con el **pulgar hacia abajo**, es que eres un poco carero y no estarán dispuestos a pagar lo que pides. Te toca bajar un poco los precios.
• Por último, si ves que aparecen **motitas de polvo**, querrá decir que eres más guarro que las arañas y no te has gastado ni un duro en personal de limpieza. Ya sabes, a invertir en limpiadores...





LA VIDEOCÁMARA

Para poder comprarla deberás ganar, al menos, cuatro billetes de oro. Una vez los hayas conseguido, abre tu portátil y escoge la opción "Billetes de Oro". En la pantalla aparecerá el número de billetes que tienes en total y la videocámara. Selecciónala y pulsa aceptar para poder entrar en un nuevo modo de juego.

Para poner en marcha la videocámara, bastará con que aprietes R2 en la pantalla principal de juego, y después podrás moverte libremente por el parque, lo que significa que puedes subir en todas las atracciones, entrar en todas las casetas y disfrutar de las montañas rusas como si fueras un visitante más. ¡Diviértete!





CONSEJOS

Antes de empezar a darte consejos deberás tener en cuenta lo siguiente para conseguir **billetes de oro**. Aparte de hacer todo lo que explicamos a continuación, no tendrás más que seguir una serie de pautas generales de comportamiento como:
• **Mantener el parque bien vigilado**, tanto por guardas como por cámaras de seguridad.
• Tener el parque **bien diseñado**, con caminos claros, para que los niños no se líen, y con objetos decorativos para que quede más bonito.
• **Poner papeleras** al lado de cada tienda para conseguir que el parque esté limpito.
• **Actualizar la mayoría de las atracciones** para tener un parque a la última moda y sorprender a los visitantes.
Si haces esto en los distintos parques conseguirás premios en forma de medallas y de billetes de oro.

Cambiando de tema, vamos a darte unos consejos básicos:
• Cuando abras un nuevo parque, antes de empezar a construir nada, coloca **investigadores** para que vayan descubriendo nuevas atracciones, casetas, tiendas...
• Como lo primero que podrás diseñar serán atracciones corrientes, piensa en **dejar espacio** para las pistas y las montañas rusas.
• Según vayas construyendo nuevos juegos, recuerda que debes **actualizarlos** para que los niños no se aburran demasiado pronto.
• Cuando te dispongas a **contratar al personal** del parque, empieza haciéndolo de dos en dos, es decir, dos







guardas, dos animadores, dos mecánicos.

• Después de elegir al miembro del personal de este modo, en lo mejor que podrás invertir será en **animadores**, ya que en un parque de atracciones no se puede permitir que los niños se aburran.

• Recuerda que deberás **entrenar al personal** del parque, no ya sólo para que estén contentos y no amenacen con huelga, sino también porque harán mucho mejor su trabajo y tardarán menos en realizarlo.

• Cada dos por tres, el **Asesor** del parque te dirá cómo marchan las cosas. En ocasiones puede resultar demasiado pesimista, pero deberás hacerle caso si quieres que tus parques vayan sobre ruedas.

• Todo, absolutamente todo, lo podrás realizar desde el **portátil**. Las informaciones sobre el personal, las tiendas, las investigaciones, el estado financiero...

• En muchas ocasiones, el Asesor te repetirá que la entrada del parque es una ganga y que puedes pensar en subir el precio, pero no lo hagas de golpe. **Sube el**



precio de la entrada de 20 en 20 para que los niños no se den cuenta de las subidas.

• Lo mismo puede pasar con las tiendas y casetas. Recuerda que podrás cambiar **el precio y la calidad** de las cosas que vendas; pero tampoco te pases que no queremos a ningún niño enfadado ¿verdad?

• Todos los objetos, tiendas,



personal, atracciones... todo lo tendrás limitado; así que deberás pensar muy bien **dónde colocar** las cosas para que tu parque sea...ma-ra-vi-llo-so.

• Al construir las **montañas rusas**, recuerda que cuantas más curvas tenga, más subidas y bajadas y más inclinación, los niños se lo pasarán mejor.

EL MUNDO PERDIDO: MUNDO PREHISTÓRICO

Para entrar en este parque no necesitarás ningún billete de oro, es decir, que el primer parque te saldrá gratis, pero no te acostumbres porque para entrar en los demás deberás gastarte por lo menos uno de los billetes deseados.

Al entrar en la isla, verás en tu lista de mensajes (pulsando L2) los objetivos principales de este parque.





Estos objetivos suelen repetirse, con algunas modificaciones, en casi todos los parques. Lo único que cambia, por regla general, es la cantidad que te pedirán para conseguir los billetes.

Estos son los objetivos que deberás cumplir para conseguir los billetes de oro de este parque:

• Alcanzar un total de 100 visitantes.
• Mantener abierto el parque durante 1 año.
• Conseguir unos ingresos de 2000 antes de seis meses.
• Tener a 200 visitantes en el parque al mismo tiempo.
• Conseguir un nivel de felicidad del 75% cuando haya más de 150 visitantes en el parque al mismo tiempo.





• Conseguir unos beneficios anuales de 15.000.
• Atraer a 350 visitantes en seis meses.
• Tener todas las opciones construidas, investigadas y actualizadas.
• Construir una montaña rusa grande y alta.
• Construir una pista de karts que produzca una excitación de 90.
• Construir una atracción de agua de 50 secciones de terreno.
• Poseer 3000 unidades de tierra.
• Construir sobre 2000 unidades de tierra.

Cuando hayas realizado todos estos objetivos, podrás entretenerte con una serie de retos, como por ejemplo:





• Vender 30 bebidas en 60 días.
• Conseguir, en menos de 60 días, que el 15% de los niños lleven globos.
• Vender 150 regalos en menos de 90 días.
• Construye una pista de karts con 4 cruces en menos de 30 días.

Al abrir este parque verás que tienes pocas cosas que poner; por eso te aconsejamos que lo primero es investigar más atracciones antes de aventurarte a que lleguen los niños. Te encontrarás con dos atracciones: Mono Loco y Carreras Rocosas, y con dos casetas: Arcada y Dinocarrera.

Mientras las colocas, será mejor que los investigadores averigüen qué otras atracciones puedes utilizar en este parque. Así ganas tiempo. Cuando tengas por lo menos dos atracciones más y otra caseta, abre el parque para que los niños vayan jugando.

MUNDO FANTÁSTICO: TIERRA DE SUEÑOS

Para entrar en este parque escoge la opción que hay a la derecha de la primera isla. Abrirlo te costará un billete de oro.

Al igual que en el anterior, el Asesor te dará la bienvenida y acto seguido aparecerán los tres objetivos principales del parque. Pero como ya sabes, hay más billetes escondidos. Para conseguirlos deberás:



- Alcanzar un total de 150 visitantes.
- Conseguir unos beneficios de 3000 en los seis primeros meses.
- Mantener el parque abierto durante 1 año.
- Tener a 300 visitantes en el parque al mismo tiempo.
- Conseguir un nivel de felicidad del 80% cuando haya 150 visitantes en el parque al mismo tiempo.
- Conseguir unos beneficios anuales de 20000.
- Atraer a 400 visitantes en menos de seis meses.
- Construir una pista de karts que produzca un nivel de excitación de 90.
- Construir, investigar y actualizar todas las opciones.
- Construir una montaña rusa alta y grande.
- Construir una atracción de agua de 50 secciones de terreno.
- Poseer 3000 unidades de tierra.
- Construir sobre 2000 unidades de terreno.

Cuando hayas realizado todos estos objetivos, este mundo te propondrá una serie de retos, como por ejemplo:





- Consigue que todo tu personal tenga un nivel de felicidad de 50 durante 60 días.
- Mantén los baños limpios al 20% durante 90 días.
- Vende 100 helados en 60 días.
- Vende 100 disfraces en 60 días.

Al entrar en la isla temática, podrás ver en tu lista de atracciones: El Árbol Mareante, Salto Gelatinoso y Tiro de Flamencos; y en tu lista de casetas: Lanzamiento de Frutas. Recuerda investigar mientras colocas los juegos en el parque. Cuando descubras por lo menos otra atracción más y un par de casetas, abre el parque. ¡Pero no pares de investigar!

HALLOWEEN: EL REINO DEL TERROR

Para poder entrar sólo necesitarás un billete de oro. Este parque se halla a la izquierda de la isla principal.

Como en los demás, tras la bienvenida podrás consultar los objetivos principales del parque. De cualquier forma para conseguir más billetes de oro tendrás que:

- Conseguir un total de 100 visitantes.
- Tener unos beneficios de 2000 en menos de seis meses.
- Mantener el parque durante al menos 1 año abierto.
- Tener a 200 visitantes al mismo tiempo en el parque.
- Conseguir un nivel de felicidad del 75% cuando tengas a 150 visitantes al mismo tiempo en el parque.
- Conseguir unos beneficios anuales de 15000.
- Atraer a 350 visitantes en seis meses.
- Investigar, construir y actualizar todas las opciones.
- Construir una pista de karts con un nivel de excitación de 90.
- Construir una atracción de agua de 50 secciones de terreno.
- Poseer 3000 unidades de tierra.
- Construir sobre 2000 unidades de terreno.

Cuando hayas realizado todos estos objetivos, podrás





entretenerte con una serie de retos, como por ejemplo:

- Vende 30 hamburguesas en 60 días.
- Consigue que 150 niños nuevos visiten tu parque en los próximos 180 días.
- Consigue que 100 niños visiten el parque en 30 días.

En esta ocasión podrás encontrar en tu lista de atracciones: Resbalón de Ojo e Insecticida; y en la lista de casetas verás sólo: Arcada (no es lo mismo que en el parque anterior). En este parque pensamos que deberás investigar más de dos atracciones para abrir el parque al público. Recuerda también que podrás colocar más de una caseta en el parque, es decir que si quieres construir Arcada más de dos veces, lo puedes hacer.

ZONA ESPACIAL: LA FRONTERA FINAL





Te habrá sorprendido ver que hemos dejado de explicar uno de los parque temáticos, no te preocupes, no ha sido un error. La explicación te la daremos más adelante.

Para entrar en este parque necesitarás dos billetes de oro, pero sigue siendo muy barato ¿verdad? La pena es que para poder abrirlo necesitarás cerrar unos de los parques que has construido. Lamentablemente no se






pueden tener más de tres parques abiertos al mismo tiempo, así que escoge el que más rabia te dé, el que te haya salido peor y adéntrate en el mundo espacial.

Para conseguir los deseados billetes de oro deberás hacer lo siguiente:

• Conseguir que 250 personas visiten tu parque.
• Alcanzar unos beneficios de 2500 en menos de seis meses.
• Mantener el parque abierto durante al menos dos años.
• Tener 350 visitantes al mismo tiempo en el parque.
• Conseguir un nivel de felicidad del 85% cuando hayan 150 visitantes al mismo tiempo en le parque.
• Conseguir unos beneficios anuales de 30000.
• Atraer a 500 visitantes en seis meses.
• Construir, inventar y actualizar todas las opciones.
• Construir una pista de karts que produzca un nivel de excitación de 90.
• Construir una atracción de agua de 50 secciones de terreno.
• Tener 3000 unidades de terreno.
• Construir sobre 2000 unidades de terreno.

Cuando hayas realizado estos objetivos, podrás entretenerte con nuevos retos como por ejemplo:

• Vender 200 bolsas de patatas en 90 días.
• Consigue que el 15% de los visitantes de tu parque lleven disfraces en menos de 60 días.
• Consigue que todos tus mecánicos mantengan un nivel de habilidad del 50% durante los próximos 60 días.
• Consigue que las casetas obtengan unos beneficios de 500 en 60 días.




En esta ocasión las listas de casetas y atracciones será muy pobre. Como atracción tendrás Criatura Cráter y como caseta Barrenero Ovni. Lo que podrías hacer es entrenar a tus investigadores antes de que empiecen a trabajar, de este modo irán más rápidos y no perderás demasiado tiempo para poder abrir tu parque con tranquilidad.

OTROS PARQUES

Y ahora viene lo gordo. Los cuatro parques que hemos analizado te habrán servido para practicar y aprender cómo construir las atracciones. Ahora deberás realizar un nuevo intento para acabar el juego.

Los mismos parques temáticos aparecerán ahora con nuevos nombres y nuevas atracciones. Vamos, que lo único que tienen en común son los temas de los que trata. Los cuatro parques son:

• El Mundo Perdido: El Parque Olvidado.
• Halloween: Mundo Fantasma.
• Mundo Fantástico: La Isla Encantada.

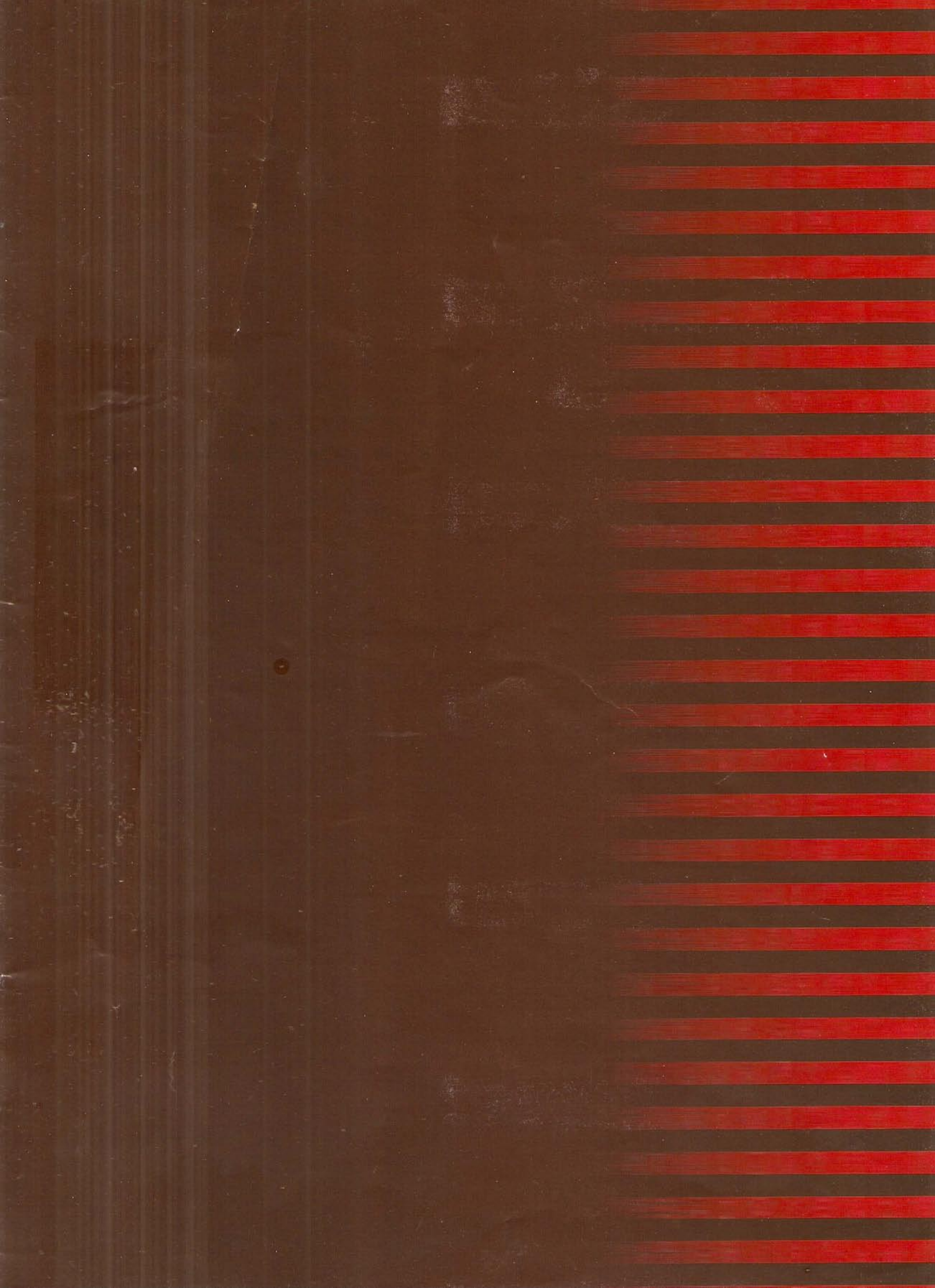


• Zona Espacial: Parque Estelar.

Para entrar en ellos deberás gastarte dos billetes de oro; además recuerda que no puedes tener más de tres parques abiertos al mismo tiempo. Puedes cerrar todos los demás, cuando estés preparado, y empezar con estos cuatro, más difíciles que los otros, claro. En ellos los retos y objetivos serán mucho más complicados que en los primeros. La cantidad de visitantes que deberás conseguir será mucho mayor en cada uno de los parques. Así que, tranquilos muchachos que aquí hay juego para rato.








HOBBY PRESS
Este suplemento se regala con el número 17
de la revista PLAYMANÍA Hobby Press.
AS
GRUPO AXEL SPRINGER